



2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 TERINTEGRASI  
NILAI KEISLAMAN UNTUK MEMFASILITASI HASIL BELAJAR  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V  
DI KABUPATEN TANAH DATAR**

**TESIS**



**OLEH**

**LATHIFAH AL HUSNA  
NIM. 21910125564**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1442 H./ 2021 M.**



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* TERINTEGRASI  
NILAI KEISLAMAN UNTUK MEMFASILITASI HASIL BELAJAR  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V  
DI KABUPATEN TANAH DATAR**

**TESIS**

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.)**



**LATHIFAH AL HUSNA  
NIM. 21910125564**

**PROGRAM STUDI MAGISTER  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1442 H./ 2021 M.**





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* TERINTEGRASI  
NILAI KEISLAMAN UNTUK MEMFASILITASI HASIL BELAJAR  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V  
DI KABUPATEN TANAH DATAR**

Ditulis oleh :

**LATHIFAH AL HUSNA**  
**NIM. 21910125564**

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam sidang munaqasyah

Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.

(Pembimbing I)

Tanggal: 02 Juli 2021

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.

(Pembimbing II)

Tanggal: 08 Juli 2021

Mengetahui  
Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.  
NIP. 19811001 200710 2 005





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 TERINTEGRASI  
NILAI KEISLAMAN UNTUK MEMFASILITASI HASIL BELAJAR  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V  
DI KABUPATEN TANAH DATAR**

Ditulis oleh:

**LATHIFAH AL HUSNA  
NIM. 21910125564**

Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 22 Juli 2021. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

### TIM PENGUJI:

**Dr. H. Kadar, M.Ag.**

(Penguji I)

**Dr. Hj. Nurhasah Bakhtiar, M.Ag.**

(Penguji II)

**Dr. Rohani, M. Pd.**

(Penguji III)

**Dr. Zubaidah Amir MZ, M. Pd.**

(Penguji IV)



Mengetahui

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Dr. H. Kadar, M.Ag.**

**NIP. 19650521 199402 1 001**





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Lathifah Al Husna  
 NIM : 21910125564  
 Program Studi : Magister PGMI  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 08 Juli 2021

Saya Membuat Pernyataan



LATHIFAH AL HUSNA  
 NIM. 21910125564



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بسم الله الرحمن الرحيم

*Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan tesis ini sebagai tanda terimakasih yang tulus kepada:*

*Abi & Ummi tercinta. M. Nazir dan Nurlaili, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan semangat yang luar biasa kepada penulis.*

*Adik-adikku tercinta. Hafizhah Al Husna, Lathif Mhd. Ridho, & Hafizh Mhd. Ridho yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.*

*Keluarga tercinta. Nenek Martunas, Mak Buya Kamaluddin, Mak Ngku Kamiluddin, & Mama Nurlaila.*

*Sahabat-sahabat terbaik. Anisatul Husna, S.Pd, Chairani Aulia Syukri, S.Pd, Halimah, S.Pd & Nadya Afrino, S.Pd.*





## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya.

Sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar”, dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof. Dr. Hairunas., M.Ag.



2. Wakil Rektor I Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas'ud Zein., M.Pd, dan Wakil Rektor III Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri kasim Riau Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd., Wakil dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons.
4. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., dan Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., sebagai Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Magister PGMI Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd. selaku Penasehat Akademis yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan motivasi kepada penulis mulai dari awal hingga selesai penulisan tesis.
6. Ibu Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd. selaku Pembimbing I penulis yang telah meluangkan waktunya dan dengan penuh perhatian memberi dorongan, bimbingan, serta saran kepada penulis.
7. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. selaku Pembimbing II penulis yang telah meluangkan waktunya dan dengan penuh perhatian memberi dorongan, bimbingan, serta saran kepada penulis.
8. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag, Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed serta Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau





9. Ibu Elvi Susanti, S.Pd selaku Kepala MIS Batusangkar, Ibu Yeni Idrawati, S.Pd selaku Kepala MIS Al Harbi Pabalutan, dan Bapak Armis, M.Pd.I selaku Kepala MIS Muhammadiyah Batu Taba yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
10. Teman seperjuangan Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Angkatan 2019, yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan tesis ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.
11. Semua pihak yang membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian tesis ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan tesis ini. Kiranya isi tesis ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Pekanbaru, 28 Juli 2021  
Penulis

Lathifah Al Husna  
NIM. 21910125564

## ABSTRAK

### **Lathifah Al Husna (2021): Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman yang memenuhi kriteria dan kelayakan sebagai pengembangan sebuah media. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D), model yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE. Cara menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu untuk uji coba kepraktisan sebanyak 18 orang siswa, diambil sampel sebanyak enam orang siswa MIS Batusangkar, enam orang siswa MIS Al Harbi Pabalutan, dan enam orang siswa MIS Muhammadiyah Batu Taba. Adapun subjek penelitian ini adalah validator, guru dan siswa MIS Batusangkar, MIS Al Harbi Pabalutan dan MIS Muhammadiyah Batu Taba. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Berdasarkan uji validitas, media pembelajaran media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa dinyatakan kategori “Sangat Valid”. Uji Kepraktisan oleh guru dengan kategori “Sangat Praktis” dan Uji Kepraktisan oleh siswa dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil Belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman dengan kategori “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman sangat valid (layak), sangat praktis dan dapat digunakan untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Adobe Flash Professional CS6*, Integrasi nilai keislaman, hasil belajar

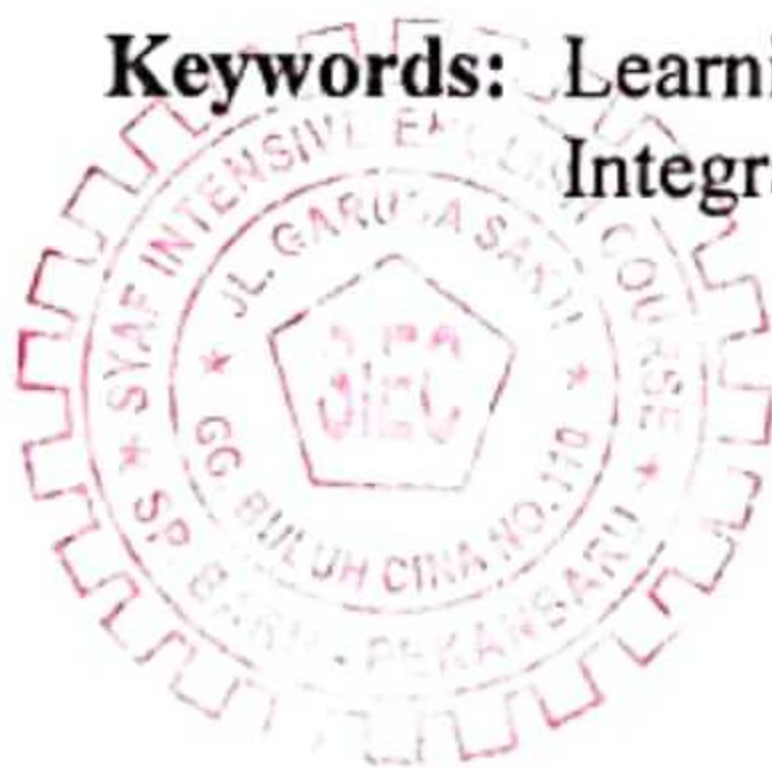


## ABSTRACT

### **Lathifah Al Husna (2021): Developing Mathematics Learning Media Based Adobe Flash Professional CS6 Integrated to Islamic Values to Facilitate Student Learning Outcomes for Fifth Grade of Islamic Elementary School in Tanah Datar Regency**

This research aimed at developing mathematics learning media based adobe flash professional cs6 integrated to islamic values meeting criteria and appropriateness as a media development. It was Research and Development (R&D) with ADDIE model. Purposive sampling technique was used in this research, and 18 students were for practicality test—6 students at Islamic Elementary School Batusangkar, 6 students at Islamic Elementary School of Al Harbi Pabalutan, and 6 students at Islamic Elementary School of Muhammadiyah Batu Taba. The subjects of this research were lecturers, teachers and students at Islamic Elementary School Batusangkar, Islamic Elementary School of Al Harbi Pabalutan, and Islamic Elementary School of Muhammadiyah Batu Taba. The technique of analyzing data was descriptive statistic. Based on validity test, mathematics learning media based adobe flash professional cs6 integrated to islamic values to facilitate student learning outcomes was on very valid category. Practicality tests by teachers and students were on very practical category. Student Learning Outcomes after using the mathematics learning media was on high category. It could be concluded that mathematics learning media based adobe flash professional cs6 integrated to islamic values was valid (proper), very practical, and able to be used in facilitating student learning outcomes.

**Keywords:** Learning Media, Adobe Flash Professional CS6, Islamic Values Integrated, Learning Outcomes.



UIN SUSKA RIAU





## ملخص

لطيفة الحسنى، (٢٠٢١): تطوير وسيلة التعليم الرياضي المبنية على برنامج أدوبي فلاش بروفيشنال المتكاملة مع القيم الإسلامية لتسهيل نتائج تعلم تلاميذ الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية بمنطقة تاناه داتار

إن هذا البحث يهدف إلى تطوير وسيلة التعليم الرياضي المبنية على برنامج أدوبي فلاش بروفيشنال المتكاملة مع القيم الإسلامية التي توافق بالمعيار واللائقة لتكون تطوير وسيلة التعليم. وهذا البحث هو بحث تجريبي، ونموذج مستخدم فيه نموذج ADDIE. وتم الحصول على عينات البحث من خلال أسلوب أخذ العينات الهادفة حيث يكون هناك ٦ تلميذة شاركن باختبار التطبيق العملي، يكون ٦ تلميذا منهم من المدرسة الابتدائية الإسلامية باتو سانجكار و ٦ تلميذا منهم من مدرسة الحرب الابتدائية الإسلامية فابالوتان و ٦ تلميذا منهم من مدرسة محمدية الابتدائية الإسلامية باتو تابا. وأفراده محاضرون ومدرسون تلاميذ في المدرسة الابتدائية الإسلامية باتو سانجكار ومدرسة الحرب الابتدائية الإسلامية فابالوتان ومدرسة محمدية الابتدائية الإسلامية باتو تابا. وتقنية تحليل البيانات هي تحليل الإحصاء الوصفي. وبناء على اختبار الصلاحية عرف بأن وسيلة التعليم الرياضي المبنية على برنامج أدوبي فلاش بروفيشنال المتكاملة مع القيم الإسلامية لتسهيل نتائج تعلم تلاميذ صالحة جدا. واختبار التطبيق العملي من قبل المدرسين بالمستوى العملي جدا واختبار التطبيق العملي من قبل التلاميذ بالمستوى العملي جدا. ونتائج تعلم التلاميذ بعد استخدام البرنامج المبنية على برنامج أدوبي فلاش بروفيشنال المتكاملة مع القيم الإسلامية في تعلم تكون في المستوى العالي. فاستنتج بأن وسيلة التعليم الرياضي المبنية على برنامج أدوبي فلاش بروفيشنال المتكاملة مع القيم الإسلامية صالحة وعملية فيمكن استخدامها لتسهيل نتائج تعلم التلاميذ.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم، أدوبي فلاش بروفيشنال، المتكاملة مع القيم الإسلامية، نتائج التعلم.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Asumsi Pengembangan.....	12
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Peran Media Pelajaran.....	15
c. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran .....	17



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

d. Kriteria Pemilihan Media .....	19
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	21
f. Manfaat Media Pembelajaran .....	25
2. <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	26
a. Pengetian <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	26
b. Sejarah <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	28
c. Tampilan dan Fitur <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	29
d. Komponen Kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	30
e. Kelebihan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	31
3. Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Matematika .....	32
4. Hasil Belajar.....	35
a. Pengertian Hasil Belajar.....	35
b. Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran .....	36
5. Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Keislaman .....	38
6. Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Islam.....	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	44
C. Kerangka Berpikir .....	53
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Model Pengembangan .....	54
B. Prosedur Pengembangan Penelitian .....	58
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	59
2. Tahap Rancangan ( <i>Design</i> ) .....	60
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	60
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	60
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	61
C. Desain Uji Coba Produk.....	61
1. Desain Uji Coba.....	61
2. Subjek Uji Coba.....	63



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	63
4. Teknik Analisis Data .....	68

## **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....73**

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	73
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	73
a. Analisis Kurikulum .....	74
b. Analisis Kebutuhan Siswa.....	74
c. Analisis Materi Pelajaran Matematika .....	75
2. Tahap Rancangan ( <i>Design</i> ).....	75
a. Media Pembelajaran.....	76
b. Silabus .....	82
c. RPP .....	86
d. Soal.....	91
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	92
a. Pembuatan Produk.....	93
b. Validasi.....	109
c. Revisi.....	128
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	138
a. Uji Kepraktisan oleh Guru .....	138
b. Uji Kepraktisan oleh Siswa .....	141
c. Revisi.....	144
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	146
a. Evaluasi Hasil Validasi oleh Validator .....	147
b. Evaluasi Uji Kepraktisan.....	149
c. Evaluasi Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Keislaman .....	150
B. Hasil Uji Coba Produk .....	152
C. Revisi Produk .....	154
D. Kajian Produk Akhir .....	157





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	157
a. Instrumen Penelitian.....	157
b. Angket Uji Kepraktisan.....	158
2. Kevalidan (Kelayakan) Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Keislaman.....	158
3. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash</i> <i>Professional CS6</i> .....	162
4. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Keislaman .....	164
E. Keterbatasan Penelitian .....	165
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>166</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	166
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	166
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>168</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kajian Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media.....	64
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi.....	65
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan oleh Guru.....	66
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	67
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	68
Tabel 3.6	Konversi Skor Rata-Rata Kevalidan Produk .....	69
Tabel 3.7	Konversi Skor Rata-Rata Kepraktisan Media.....	70
Tabel 3.8	Interval Standar Nilai Hasil Belajar .....	72
Tabel 4.1	Rekapitulasi Penilaian Aspek Media .....	110
Tabel 4.2	Rekapitulasi Penilaian Aspek Materi.....	114
Tabel 4.3	Rekapitulasi Penilaian Silabus .....	118
Tabel 4.4	Rekapitulasi Penilaian RPP.....	121
Tabel 4.5	Rekapitulasi Penilaian Soal.....	125
Tabel 4.6	Revisi Media Pembelajaran Aspek Media .....	128
Tabel 4.7	Revisi Media Pembelajaran Aspek Materi.....	130
Tabel 4.8	Revisi Silabus.....	132
Tabel 4.9	Revisi RPP .....	135
Tabel 4.10	Revisi Soal.....	137
Tabel 4.11	Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan oleh Guru.....	139
Tabel 4.12	Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan oleh Siswa.....	142
Tabel 4.13	Revisi Media oleh Guru.....	145
Tabel 4.14	Revisi Media oleh Siswa .....	146
Tabel 4.15	Rekapitulasi Hasil Tes Siswa.....	151
Tabel 4.16	Rekapitulasi Hasil Prediksi Kepraktisan Media oleh Guru .....	152
Tabel 4.17	Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan oleh Siswa .....	152
Tabel 4.18	Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa .....	153
Tabel 4.19	Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Aspek .....	161
Tabel 4.20	Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa .....	163



Tabel 4.21 Kategori Hasil Belajar Siswa ..... 164

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	29
Gambar 2.2	Fitur <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	29
Gambar 2.3	Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> Terintegrasi Nilai Keislaman .....	53
Gambar 3.1	Model ADDIE .....	58
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika” .....	76
Gambar 4.2	<i>Storyboard</i> “Intro Media Pembelajaran Matematika” .....	76
Gambar 4.3	<i>Storyboard</i> “Menu Utama” .....	77
Gambar 4.4	<i>Storyboard</i> “Dalil/Mahfuzhat” .....	77
Gambar 4.5	<i>Storyboard</i> “KD” .....	78
Gambar 4.6	<i>Storyboard</i> “IPK” .....	79
Gambar 4.7	<i>Storyboard</i> “Materi” .....	79
Gambar 4.8	<i>Storyboard</i> “Quiz” .....	80
Gambar 4.9	<i>Storyboard</i> “Daftar Pustaka” .....	80
Gambar 4.10	<i>Storyboard</i> “Profil pengembang” .....	81
Gambar 4.11	<i>Storyboard</i> “Petunjuk” .....	82
Gambar 4.12	<i>Storyboard</i> Identitas Silabus.....	83
Gambar 4.13	<i>Storyboard</i> Kompetensi Inti pada Silabus .....	83
Gambar 4.14	<i>Storyboard</i> Kompetensi Dasar pada Silabus .....	83
Gambar 4.15	<i>Storyboard</i> Materi Pembelajaran pada Silabus.....	84
Gambar 4.16	<i>Storyboard</i> Indikator pada Silabus .....	84
Gambar 4.17	<i>Storyboard</i> Nilai Karakter pada Silabus .....	84
Gambar 4.18	<i>Storyboard</i> Kegiatan Pembelajaran pada Silabus.....	85
Gambar 4.19	<i>Storyboard</i> Alokasi Waktu pada Silabus.....	85
Gambar 4.20	<i>Storyboard</i> Penilaian pada Silabus .....	85
Gambar 4.21	<i>Storyboard</i> Sumber Belajar pada Silabus .....	86
Gambar 4.22	<i>Storyboard</i> Identitas RPP .....	87



Gambar 4.23	<i>Storyboard</i> Kompetensi Inti RPP .....	87
Gambar 4.24	<i>Storyboard</i> Kompetensi Dasar pada RPP .....	87
Gambar 4.25	<i>Storyboard</i> Indikator pada RPP .....	88
Gambar 4.26	<i>Storyboard</i> Tujuan pada RPP .....	88
Gambar 4.27	<i>Storyboard</i> Materi Pembelajaran pada RPP.....	88
Gambar 4.28	<i>Storyboard</i> Metode Pembelajaran pada RPP.....	89
Gambar 4.29	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran pada RPP.....	89
Gambar 4.30	<i>Storyboard</i> Sumber Belajar pada RPP.....	89
Gambar 4.31	<i>Storyboard</i> Kegiatan pembelajaran pada RPP.....	90
Gambar 4.32	<i>Storyboard</i> Penilaian pada RPP.....	90
Gambar 4.33	<i>Storyboard</i> Refleksi Guru pada RPP .....	91
Gambar 4.34	<i>Storyboard</i> Tanda Tangan pada RPP.....	91
Gambar 4.35	<i>Storyboard</i> Soal .....	92
Gambar 4.36	Intro Media Pembelajaran.....	93
Gambar 4.37	Menu Utama .....	94
Gambar 4.38	Menu Dalil/Mahfuzhat.....	95
Gambar 4.39	Menu KD .....	95
Gambar 4.40	Menu IPK.....	96
Gambar 4.41	Menu Materi.....	97
Gambar 4.42	Menu <i>Quiz</i> .....	97
Gambar 4.43	Menu Daftar Pustaka.....	98
Gambar 4.44	Menu Profil.....	99
Gambar 4.45	Menu Petunjuk.....	99
Gambar 4.46	Identitas Silabus.....	100
Gambar 4.47	Kompetensi Inti pada Silabus .....	100
Gambar 4.48	Komponen-Komponen Silabus yang Lainnya.....	101
Gambar 4.49	Identitas RPP .....	103
Gambar 4.50	Kompetensi Inti pada RPP.....	103
Gambar 4.51	Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan pada RPP.....	104
Gambar 4.52	Materi, Metode, Media dan Sumber Belajar pada RPP.....	104
Gambar 4.53	Kegiatan Pembelajaran pada RPP .....	105



2. Dilarang mengurniikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

Gambar 4.54	Penilaian pada RPP.....	105
Gambar 4.55	Refleksi Guru dan Tanda Tangan pada RPP.....	106
Gambar 4.56	Tampilan Soal Sebelum Divalidasi .....	108
Gambar 4.57	Validasi Aspek Media oleh Validator.....	111
Gambar 4.58	Validasi Aspek Materi oleh Validator.....	115
Gambar 4.59	Validasi Silabus oleh Validator .....	119
Gambar 4.60	Validasi RPP oleh Validator .....	122
Gambar 4.61	Validasi Soal oleh Validator .....	126
Gambar 4.62	Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media oleh Guru.....	140
Gambar 4.63	Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media oleh Siswa .....	143
Gambar 4.63	Validasi Keseluruhan Aspek.....	162



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Kisi-Kisi Lembar Validasi.....	174
Lampiran 1.1	Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan.....	176
Lampiran 2.1	Lembar Validasi.....	177
Lampiran 2.2	Lembar Kepraktisan.....	189
Lampiran 3.1	Hasil Uji Validitas .....	193
Lampiran 3.2	Hasil Uji Kepraktisan .....	199
Lampiran 4	Hasil Tes (Soal <i>Post Test</i> ).....	201
Lampiran 5	Silabus.....	202
Lampiran 6	RPP .....	211
Lampiran 7.1	Soal .....	241
Lampiran 7.2	Rubrik Penyelesaian .....	242
Lampiran 8	Media Pembelajaran .....	246
Lampiran 9	Dokumentasi Penelitian.....	297



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Pendidikan pada masa covid-19 mengharuskan semua guru atau tenaga pendidik untuk mengganti pembelajaran menggunakan E-learning atau melalui media online. Berbagai platform digunakan untuk melakukan pengajaran sehingga perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi.<sup>2</sup> Dimana, proses pembelajaran tentu membutuhkan suatu sumber belajar dan media pembelajaran yang mendukung tujuan yang ingin dicapai.<sup>3</sup>

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat

<sup>1</sup> Pemerintah RI, *Undang-undang (UU RI No. 20 Th 2003)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), hlm. 18

<sup>2</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta. 2019.

<sup>3</sup> Hermawan dan Alimufi Arif. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 melalui Pendekatan Scientific pada Materi Alat Optik untuk Melatihkan Sikap Ilmiah Siswa Kelas X SMAN 3 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 3(3), 2014, 96–102



terjadi.<sup>4</sup> Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa.<sup>5</sup> Media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif.<sup>6</sup> Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>8</sup> Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, Depdikbud<sup>9</sup> menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu.

<sup>4</sup> Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. Media Pembelajaran. (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hlm. 14

<sup>5</sup> Satriyo Wicaksono, The development of interactive multimedia based learning using Macromedia Flash 8 in accounting course, *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 2016, 122-139

<sup>6</sup> Rina Izlatul Lailiyah, Suci Rohayati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman, *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(1), 2015, 1-7

<sup>7</sup> Endro Joko Wibowo, Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV, *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), 2013, 75-78

<sup>8</sup> M. Miftah, Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Jurnal Kwangsan*, 1(2) 2013, 95-105

<sup>9</sup> Supiyono, Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2018, 43-48



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru yaitu sebagai alat bantu bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>10</sup> Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>11</sup>

Media pembelajaran menurut Adam dan Syastra<sup>12</sup> merupakan segala sesuatu yang berupa fisik ataupun teknis dalam proses pembelajaran yang gunanya untuk membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru matematika Kelas V di 3 (tiga) MIS di Kabupaten Tanah Datar, yaitu MIS Batusangkar, MIS Al Harbi Pabalutan dan MIS Muhammadiyah Batu Taba, peneliti memperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang ada di tiga sekolah tersebut kurang memadai, guru hanya menggunakan papan tulis dan gambar sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru merasa kesulitan ketika mengajarkan materi pembelajaran dengan keterbatasan media

<sup>10</sup> Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 2018, 171-187

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2011), hlm. 163.

<sup>12</sup> Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3(2), 2015, h. 78-90





sehingga hal tersebut menyebabkan siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik. Media lain yang digunakan oleh guru adalah media gambar berupa kertas yang dipotong mengikuti jaring-jaring suatu bangun ruang (ketika pembelajaran bangun ruang di kelas V semester II). Media yang digunakan oleh guru adalah media gambar berupa gambar dari bangun ruang yang akan diajarkan.

Permasalahan lain yang timbul akibat dari keterbatasan media saat pembelajaran adalah banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, serta masih banyaknya siswa yang keluar kelas tanpa izin guru ketika pembelajaran. Dikarenakan penggunaan media yang kurang memadai, menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Sadiman<sup>13</sup>, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik siswa, jenis rangsangan yang diinginkan, lingkungan, kondisi setempat, jangkauan dari media itu sendiri. Oleh sebab itu, dipilih media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa. Mengingat pada era pandemi covid-19 saat ini seluruh siswa telah menggunakan media elektronik khususnya handphone android yang dapat bisa digunakan untuk memutar media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran matematika pada zaman pandemi covid-19 ini adalah media pembelajaran

<sup>13</sup> Sofan Amri dan Muhammad Rohman, *Strategi dan Disain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2013), h. 173



yang dibuat dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Akbar<sup>14</sup> *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Syefrinando dkk<sup>15</sup> menghasilkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* memiliki kriteria yang valid menurut ahli, praktis dan efektif. Penelitian ini menjadi dasar bahwa aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran, termasuk media pembelajaran matematika.

Aplikasi *adobe flash professional cs6* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh Adobe untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis.<sup>16</sup> *Adobe Flash Professional CS6* dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran, karena menawarkan berbagai fitur yang menunjang proses pengembangan media, dengan berbagai pertimbangan yaitu parameter harga aplikasi, kemudahan yang didapatkan, kemudahan operasional, fitur yang ditawarkan dan sumber belajar.<sup>17 18</sup> *Adobe Flash Professional CS6* juga memiliki *output* dengan ukuran file yang kecil

<sup>14</sup> Sofiyatul Hidayah dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017), *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(7), 2017, hlm. 118.

<sup>15</sup> Bobby Syefrinando, Suraida, Af Parman, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I", *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*, 6(1) Juni 2020, hlm. 39

<sup>16</sup> Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm. 29

<sup>17</sup> Ibid., 29

<sup>18</sup> Ibid, 31



dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

Selama ini, pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah terpisah dari pendidikan Islam. Oleh karena itu, dibutuhkanlah integrasi antara pembelajaran matematika dengan pendidikan Islam. Menurut MZ, pendidikan Islam merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan bimbingan, asuhan kepada anak didik atau generasi muda agar mereka memahami dan menghayati ajaran-ajaran Islam agar nantinya mereka dapat mengamalkan ajaran Islam dalam segala aspek kehidupannya.<sup>19</sup>

Media Pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan pendidikan Islam diperlukan dengan tujuan untuk mengubah paradigma berfikir bahwa ilmu agama dan ilmu umum saling terpisah. Maka, memasukkan nilai-nilai keislaman ke dalam media pembelajaran matematika sangat diperlukan untuk mengubah paradigma tersebut.

Integrasi nilai keislaman ini disajikan melalui strategi pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai Islam.<sup>20</sup> Senada dengan yang dijelaskan oleh Muspiroh bahwa integrasi nilai Islam berarti sebuah penyatuan antara ilmu pengetahuan dengan ilmu agama yang bertujuan untuk bertambahnya pengetahuan dan kesadaran akan lebih dekatnya dengan Allah.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Zubaidah Amir MZ, Integrasi Nilai Pendidikan Islam dalam Pembelajaran, Seminar Prosiding Nasiolan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, 2012, 69-83

<sup>20</sup> Zubaidah Amir MZ, Fitria Anggraini, Kusnadi, dan Alfiah, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematis Berbasis PBL Terintegrasi Nilai-Nilai Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu, *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 3(2), 2019, 168-178

<sup>21</sup> Novianti Muspiroh, Integrasi Nilai Islam dalam Pembelajaran IPA (Perspektif Pendidikan Islam), *Jurnal Pendidikan Islam*, 28(3), 2013, 484-498



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Proses integrasi pembelajaran antara pendidikan umum (pembelajaran matematika) dan agama diharapkan menjadi poros utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berwawasan imtak dan iptek, sehingga nilai tambah yang didapatkan siswa dengan diterapkannya pembelajaran yang berwawasan Islami, mengarahkan siswa pada moral, akhlak dan perilaku yang lebih baik, dapat menumbuhkan minat dan kesadaran siswa yang menghasilkan kecerdasan secara integrated (kecerdasan komplit).<sup>22</sup>

Mustikarini mengatakan bahwa integrasi nilai-nilai spiritual pada mata pelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan atau disampaikan melalui media pembelajaran.<sup>23</sup> Salah satu usaha yang bisa dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut tersebut ialah pendidik dapat mengintegrasikan media pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah dengan nilai-nilai keislaman sehingga siswa mendapatkan pengetahuan tentang pengetahuan tersebut dalam konteks keislaman.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai**

<sup>22</sup> Zubaidah Amir MZ, Integrasi Pendidikan Nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah sebagai Upaya Pembinaan Akhlak Siswa (Studi Kasus di SMP IT Al-Fityah dan MTsN Pekanbaru), LPP UIN Suska Riau, 2013, hlm. 3

<sup>23</sup> Pudyaswara Mustikarini, Mustikarini, Pengembangan Majalah Fisika sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Berkarakter Islami melalui Materi Fluida Dinamis untuk Menumbuhkan sikap spiritual dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bantul, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 2016, 98–105





## Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar.”

### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang ada di sekolah kurang memadai. yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.
2. Guru merasa kesulitan ketika mengajarkan materi pembelajaran dengan keterbatasan media sehingga siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik dan siswa kurang menyukai media yang digunakan oleh guru ketika mengajar.
3. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru yang menggunakan menggunakan media papan tulis
4. Siswa berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.
5. Masih banyaknya siswa yang keluar kelas tanpa izin guru ketika pembelajaran.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, terlihat bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran matematika cukup luas. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE. Pengujian produk ini dimulai dari



validator, dilanjutkan kepada guru hingga siswa. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan Aplikasi *adobe flash professional cs6* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V MI semester genap.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ini, diajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar disertai dengan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan soal tes hasil belajar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman pada madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah



kelas V di Kabupaten Tanah Datar. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar disertai dengan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan soal tes hasil belajar.
2. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar.
3. Menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman pada madrasah ibtidaiyah kelas V di Kabupaten Tanah Datar.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian ini menghasilkan suatu produk pengembangan media pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Produk berbentuk media multimedia interaktif dan dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Kapasitas penyimpanan kurang dari 50 MB (*Mega Byte*) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD (*Compact Disk*) dan flashdisk.
3. Tampilan media pembelajaran menarik dalam desain penyajiannya.
4. Pengoperasian menu media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman dibuat untuk digunakan siswa dalam belajar secara mandiri, bisa menggunakan laptop dan android.
6. Nilai keislaman yang ada dalam media pembelajaran ini berupa penggunaan tombol yang berkaitan dengan Islam (gambar Ka'bah), gambar kartun yang bernuansa Islam, dan ayat yang relevan dengan materi yang ada dalam media pembelajaran.
7. Isi program memuat beberapa komposisi halaman, yaitu: halaman intro, halaman dalil/mahfuzhat, halaman petunjuk penggunaan, halaman KD, IPK, halaman materi halaman evaluasi (*quiz*), halaman daftar pustaka dan halaman profil pengembang.

## G. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah: Memperoleh produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- b. Bagi Guru: Menjadi inspirasi bagi guru terkait dengan penelitian pengembangan. Guru juga memperoleh contoh media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa: Melatih siswa untuk menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.
- d. Bagi Kampus: Program Studi Magister PGMI memperoleh bacaan tambahan terkait dengan penelitian pengembangan dan produk media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa.

## H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* teintegrasi nilai keislaman adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan alternative media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* teintegrasi nilai



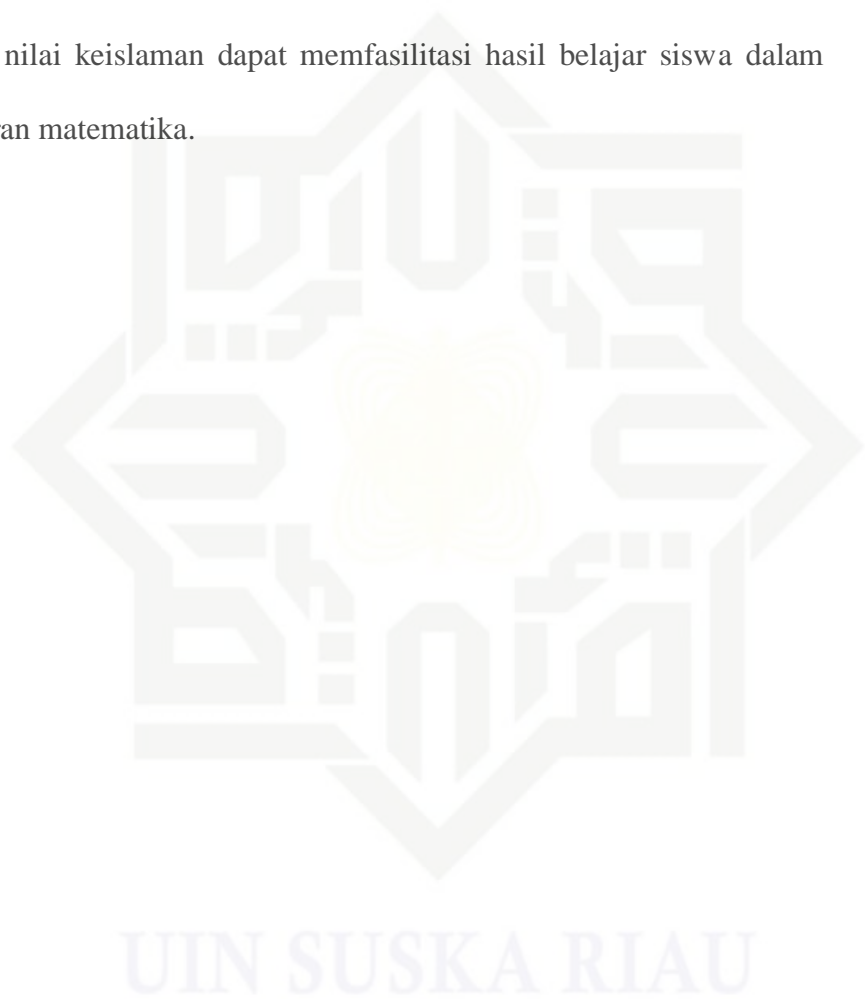
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

keislaman yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah dosen matematika, dosen media, dan guru matematika kelas V MI.

4. Penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* teintegrasi nilai keislaman diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika.
5. Penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* teintegrasi nilai keislaman dapat memfasilitasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Briggs<sup>1</sup> menyatakan bahwa media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Gerlach menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>2</sup> Lebih lanjut, Tofanou berpendapat bahwa yang dikatakan dengan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang segala hal yang berkaitan dengan diri peserta didik.<sup>3</sup>

Adapun Djamarah dan Aswan<sup>4</sup> mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan

<sup>1</sup> Maimunah, Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar* V(1), 2016, 1-24

<sup>2</sup> Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam* 37(1), 2012, 27-33

<sup>3</sup> Tafonao, T., Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 2018, 103–114.

<sup>4</sup> Muhson, Ali, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indosensia* VIII(2), 2010, 1-10





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Qasim Riau

dan ketrampilan. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan tertentu kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa membantu untuk menambah semangat dan keinginan pada diri siswa untuk belajar.

#### **b. Peran Media Pembelajaran**

Arsyad<sup>6</sup> mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Beberapa peranan media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

<sup>5</sup> Nanda Dewi, R. Eka Murtinugraha, Riyan Arthur, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 7(2), 2018, 25-34

<sup>6</sup> Umar. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah* II(1), 2014, 131-144

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
  - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

### c. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

#### 1) Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:<sup>7</sup>

- a) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok dengan semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekadar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 226





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- c) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- d) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik siswa serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

## 2) Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:<sup>8</sup>

- a) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan

<sup>8</sup> Ibid, hlm. 226-227



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Qahar Ghalib Riau

kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.

- c) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- d) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- e) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media**

Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:<sup>9</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Keterpaduan (validitas). Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Media harus praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Sehingga guru dapat memilih media yang ada, mudah diperoleh dan mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan

<sup>9</sup> Netriwati dan Mai Sri Lena, Media Pembelajaran Matematika. (Lampung: Permata Net, 2017), hlm. 21-23



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di lingkungan sekitarnya, dan mudah dibawa ke mana-mana.

- 4) Media harus dapat digunakan guru dengan baik dan terampil. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran. Komputer, proyektor transparansi (OHP), proyektor slide, dan film, dan peralatan canggih lainnya tidak akan berarti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 5) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berfikir siswa. Media yang digunakan harus dapat menunjang dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Nana Sudjana<sup>10</sup> Kriteria khusus lainnya dalam memilih pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam kata ACTION, yaitu:

<sup>10</sup> Ibid, hlm. 23





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 1) *Acces*, Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik atau tidak.
- 2) *Cost*, Biaya juga harus dipertimbangkan. Media efektif tidak selalu mahal jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah tapi efektif.
- 3) *Technology*, Teknologi juga harus diperhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya.
- 4) *Interactivity*, Media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi 2 arah.
- 5) *Organization*, Diperlukan dukungan organisasi misalnya pimpinan sekolah.
- 6) *Novelty*, Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

#### e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asra dkk, Media terdiri atas : 1). Media visual : yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual, seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan make up. 2). Media Audio : adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, radio, MP3 Player, iPod. 3). Media Audio Visual : yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarifudin Riau

televisi, sound slide, 4). Multimedia : adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer (CBI). 5). Media Realita: yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya.<sup>11</sup>

Menurut Bahri Djamarah dan Aswan Zain<sup>12</sup>, dilihat dari jenisnya, media terbagi menjadi:

a. Media Audio

Media Audio yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara - suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.<sup>13</sup> Lebih lanjut, Netriwati dan Mai Sri Lena menyebutkan bahwa media ini merupakan bentuk pembelajaran yang murah dan terjangkau. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi siswa. Di samping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, media audio dapat

<sup>11</sup> Asra dkk., Komputer dan Media Pembelajaran di SD, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Bahan Ajar Cetak, hlm. 5-7

<sup>12</sup> Netriwati dan Mai Sri Lena, *Opcit*, hlm. 29

<sup>13</sup> Ibid, hlm. 76



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar, mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi, menjadikan modal yang akan ditirukan oleh siswa, dan menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai pokok bahasan.<sup>14</sup>

## 2) Media Visual

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Dipilih media visual karena kita harus ingat bahwa peserta didik khususnya anak-anak terutama siswa sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan dan tidak menjenuhkan. Media visual juga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk media visual dapat berupa

<sup>14</sup> Ibid, hlm. 83-84





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

gambar representasi (seperti gambar, lukisan atau foto) yang menunjukkan bagaimana nampaknya suatu benda), diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur materi, peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam materi, dan grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran seperangkat gambar atau angka-angka.<sup>15</sup>

### 3) Media Audio Visual

Media dapat diartikan sebagai alat pengantar yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media audio visual, yaitu media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar yang berlangsung. Istilah audio-visual (AV, atau A/V) bisa merujuk ke bekerja dengan suara dan komponenvisual, produksi atau penggunaan karya-karya tersebut, atau peralatan yang digunakan untuk membuat dan menyajikan karya-karya tersebut.

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Adapun Ciri Media Audio-Visual diantaranya: Bersifat linear,

<sup>15</sup> Ibid, hlm. 36-38



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menyajikan visualisasi yang dinamis, dan digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatannya, serta merupakan representasi fisik dari gagasan rill atau gagasan abstrak.<sup>16</sup>

#### f. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ahmad Rivai<sup>17</sup> manfaat penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

- 1) Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 2) Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosil ekonomi.
- 3) Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- 4) Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misainya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa. Rangkaian dan urutan kejadian yang mereka saksikan dan pemutaran film tadi akan dapat mereka pelajari secara teratur dan berkesinambungan.
- 5) Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.

<sup>16</sup> Ibid, hlm. 100

<sup>17</sup> Ibid, hlm. 18



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. *Adobe Flash Professional CS6*

### a. *Pengertian Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Tri Ulandari, *Adobe Flash Professional CS6* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash Professional CS6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension, SWF dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *adobe flash player*. *Adobe Flash Professional CS6* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash CS6*.<sup>18</sup>

Menurut John Wiley & Sons, Inc. *Adobe Flash Professional CS6 is used to create and deliver interactive content. Adobe Flash Professional CS6 is the authoring environment for creating rich, interactive content and advertisements for digital, web delivery.* Artinya *Adobe Flash Professional CS6* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, iklan digital dan pendukung web. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan penyempurnaan dari jenis *Adobe Flash* sebelumnya yang merupakan software yang dirancang untuk

<sup>18</sup> Sri Rezeki, Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 2018, 856-864





membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.<sup>19</sup>

Menurut Bambang Adriyanto<sup>20</sup> *Adobe Flash Professional CS6* merupakan program animasi 2D berbasis vektor yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia. Di dalam pembuatan slide-slide presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, sound maupun video.

Menurut Akbar, *Adobe Flash Professional CS6* merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari *Adobe Flash Professional CS6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu *Adobe Flash Professional CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis.<sup>21</sup>

Pemilihan teknologi *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembuatan media pembelajaran karena *Adobe Flash Professional CS6* mendukung penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak (animation), teks dan suara. Hal ini akan membantu proses

<sup>19</sup> Ibid

<sup>20</sup> Hamidi, N., Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, XIV(1), 2017, 109-130.

<sup>21</sup> Sofiyatul Hidayah, Sri Wahyuni, Hety Mustika Aini, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash Cs6* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017), *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(1), 2017, 117-123



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hassan Riau

pembelajaran secara audio visual contohnya kasus, pertanyaan, dan lain-lain, sehingga penyajian materi lebih menjadi menarik dibandingkan dengan penjelasan biasa, yang membedakan antara penjelasan guru secara langsung dan media pembelajaran ini adalah pada animasi gambar. Ketika memberi penjelasan, media akan menampilkan gambar animasi yang sesuai dengan materi.<sup>22</sup>

#### b. Sejarah Adobe Flash Professional CS6

Pada awalnya, *Flash* dirilis oleh perusahaan *software* bernama Macromedia. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash* 8. Hingga pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. Dibawah *adobe flash* berkembang menjadi sebuah *software* pengolah animasi yang terkenal hingga mencapai versi terbaru yaitu *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan versi pembaruan dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS6* berada pada satu paket dengan *software* lainnya dalam *Adobe Creative Cloud* (*Adobe CC*). Versi ini dirilis online pada tanggal 18 Juni 2014.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Meina Oza Setia, Nova Susanti, dan Wawan Kurniawan, Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* pada Materi Hukum Newton tentang Gerak dan Penerapannya, *Edufisika Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 2018, 55-67

<sup>23</sup> <https://alfiansyahdimarty.blogspot.com/2017/04/tentang-adobe-flash-cs6.html>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### c. Tampilan dan Fitur *Adobe Flash Professional CS6*

#### 1) Tampilan Awal *Adobe Flash Professional CS6*



**Gambar 2.1 Tampilan Awal *Adobe Flash Professional CS6***

#### 2) Fitur *Adobe Flash Professional CS6*



**Gambar 2.2 Fitur *Adobe Flash Professional CS6***

- a) Object-based animation dapat dengan mudah didesain dalam *Adobe Flash Professional CS6* Tweens sekarang dapat secara langsung diaplikasikan untuk objek-objek dari *keyframe*. Fitur ini memudahkan dalam membuat animasi *tween*.
- b) Motion Editor Panel Digunakan untuk mengontrol parameter *keyframe* yang meliputi rotasi, ukuran, skala, posisi, filter dan kegunaan editor *keyframe* lainnya. Selain dua fitur tersebut,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

fitur lainnya adalah *motion tween presents, inverse kinematics with the Bone tool, 3D Transformations, decorative drawing with the Deco tool, Adobe kuler panel, Panel overview, edit in soundbooth, dan new font menus*.<sup>24</sup>

#### d. **Komponen Kerja Adobe Flash Professional CS6**

- 1) *Toolbox* : adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, pensil, *text*, *3D rotation*, dan lain-lain.
- 2) *Timeline* : berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang di buat akan diatur dan ditempatkan pada *layer* dalam *timeline*.
- 3) *Stage* : adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek Vektor, *Movie clip*, *Text*, *Button*, dan lain-lain.
- 4) *Panel Properties* : berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. *Panel properties* menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang terpilih.
- 5) Efek Filter : adalah bagian dari panel properties yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk

<sup>24</sup> Sri Rezeki, Opcit, h. 856-864





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text*, *Movie clip* dan *Button*.

- 6) *Motion Editor* : berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur *motion*, transformasi, pewarnaan, filter dan parameter animasi lainnya.
- 7) *Motion Presets* : Panel *motion presets* menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam panel *motion presets*, seperti *spring-3D*, *smoke*, *fly-out-top*, dan lain-lain.<sup>25</sup>

e. **Kelebihan Adobe Flash Professional CS6**

- 1) *Adobe Flash CS6* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS5* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi 2D maupun 3D.
- 2) Adanya bahasa scripting bahasa pemrograman yang dikenal dengan sebutan *ActionScript* untuk mendukung perancangan suatu animasi atau aplikasi begitu juga dengan *Adobe Flash CS6*.
- 3) Kinerjanya yang dapat dikombinasikan dengan berbagai *software*, misal *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *software* lain.
- 4) *Adobe Flash CS6* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan lain- lain.

<sup>25</sup> Sri Rezeki, Opcit, hlm. 856-864



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kam Riau

- 5) Hasil akhir dari pembuatan tersebut dapat dikonversi dan dipublish dengan ukuran yang relatif kecil, kemudian disimpan dalam beberapa tipe *file extension* diantaranya: *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, dan *.mov*. B.

### 3. Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Matematika

Matematika ditinjau dari filosofinya bersumber dari Al Quran. Hal ini dikuatkan oleh banyaknya ayat-ayat dalam Al-Quran yang menuansai berhitung bilangan. Misalnya Surat An-nisa ayat 11 dan 12 yang menegaskan tentang pembagian warisan, Surat An'Aam ayat 96 tentang peredaran matahari dan bulan dapat membantu manusia dalam melakukan perhitungan, dan banyak ayat-ayat yang lain.<sup>26</sup> Berikut pemaparan beberapa langkah strategi pembelajaran yang dikaitkan dengan pengintegrasian nilai-nilai Islam yang dapat dilakukan dalam pembelajaran matematika seperti diungkapkan oleh Yasri, yaitu:

#### 1) Selalu menyebut nama Allah

Sebelum pembelajaran dimulai, ditradisikan diawali dengan membaca Basmalah dan berdoa bersama-sama. Kemudian pada setiap tahap demi tahap dalam penyelesaian permasalahan matematika serta ketika mengakhiri kegiatan pembelajaran diupayakan ditutup secara bersama-sama dengan mengucapkan Alhamdulillah.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Salafudin, Pembelajaran Matematika yang Bermuatan Nilai Islam, *Jurnal Penelitian*, 12(2), 2015, 223-243

<sup>27</sup> Mimi Hariyani, Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-nilai Islam, *Menara*, 12(2), 2013, 150-155



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Penggunaan Istilah

Istilah dalam matematika sangat banyak. Diantara istilah tersebut dapat dinuansi dengan peristilahan dalam ajaran Islam, antara lain: penggunaan nama, peristiwa atau benda yang bernuansa Islam. Misalnya: nama, peristiwa dan benda-benda.<sup>28</sup>

## 3) Ilustrasi Visual

Alat-alat dan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dapat divisualisasikan dengan gambar-gambar atau potret yang Islami.<sup>29</sup>

## 4) Aplikasi atau contoh-contoh

Dalam menjelaskan suatu kompetensi dapat menggunakan bahan ajar dengan memberikan contoh-contoh aplikatif. Misalnya dalam pembahasan pecahan dapat dikaitkan dengan pembagian harta warisan yang sesuai dengan pedoman dalam Al-Quran.<sup>30</sup>

## 5) Menyisipkan ayat atau hadis yang relevan

Dalam pembahasan materi tertentu dapat menyisipkan ayat atau hadits yang relevan, misalnya dalam pembahasan aritmetika sosial, disisipkan ayat 9 dan 10 surat Al-Jumu'ah (tentang perniagaan) dan hadits tentang jual beli.<sup>31</sup>

<sup>28</sup> Mimi Hariyani, loc.cit.

<sup>29</sup> Mimi Hariyani, loc.cit.

<sup>30</sup> Mimi Hariyani, loc.cit.

<sup>31</sup> Mimi Hariyani, loc.cit.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hassan Riau

#### 6) Penelusuran sejarah

Penjelasan suatu kompetensi dapat dikaitkan dengan sejarah perkembangan ilmu pengetahuan oleh sarjana muslim. Misalnya dalam pembahasan bilangan bulat dapat disampaikan penemu bilangan nol, pada penjelasan materi trigonometri dapat dijelaskan penemuan sinus dan kosinus oleh Ibnu Jabbir Al Battani.<sup>32</sup>

#### 7) Jaringan topik

Mengaitkan matematika dengan topik-topik dalam disiplin ilmu lain. Misalnya dalam menjelaskan bahasan tentang relasi dengan rantai makanan makan, seperti ayam makan padi, burung makan serangga, atau kerbau makan rumput dikaitkan dengan rizki yang Allah berikan kepada segenap makhluk-Nya di muka bumi ini.<sup>33</sup>

#### 8) Simbol ayat-ayat kauniah (ayat-ayat alam semesta)

Dalam mengajarkan tentang simetri putar dapat diberikan contoh betapa teraturnya Allah menciptakan gerakan beredarnya bulan mengelilingi bumi dan bumi mengelilingi matahari, atau tentang rotasi bumi pada sumbunya.<sup>34</sup>

Dikarenakan keterbatasan proporsi tampilan media, maka proses Integrasi dalam media pembelajaran matematika ini akan dilakukan dengan memasukkan strategi penyisipan gambar dan integrasi dalam materi berupa dalil ayat Al-Quran dan mahfuzhat.

<sup>32</sup> Mimi Hariyani, loc.cit.

<sup>33</sup> Salafuddin, op.cit, 223-243

<sup>34</sup> Ibid, 223-243





#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya.<sup>35</sup> Menurut Nasution, hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.<sup>36</sup> Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.<sup>37</sup>

Menurut Kusumah, hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan yang tidak tahu menjadi tahu, peserta didik lebih mengerti dan memahami pengetahuan barunya dan juga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik lagi.<sup>38</sup>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>35</sup> Dani Firmansyah, Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 2015, 34-44

<sup>36</sup> Teni Nurrita, op.cit, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, 03(01), 2018, 171-187

<sup>37</sup> Ibid., 171-187

<sup>38</sup> Sarah Prihatina dan Melva Zainil, Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur), *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 2020, 1511-1525



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah landasan untuk menentukan tingkat keberhasilan setelah mempelajari sesuatu. Hasil belajar juga bisa dikatakan sebagai tindakan pemberian nilai terhadap pencapaian siswa dengan kriteria tertentu dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### **Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran**

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- 1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- 3) Membantu konsentrasi belajar siswa Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.
- 5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.
- 6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 5. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman

Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman dianggap penting untuk memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa dengan adanya nuansa Islami di dalamnya.

Memberikan Inovasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6* akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran. Media ini akan lebih menarik minat siswa karena penyampaian materi memadukan unsur audio, visual dan interaktif.<sup>39</sup>

Media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini dapat membuat suatu animasi dengan tidak ada batasan dalam memodifikasinya sehingga dapat membuat animasi apa saja yang mau dibuat dalam media pembelajaran, serta adanya action script yang dapat digunakan dalam mengendalikan animasi, program rumus, dan membuat tombol.<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, 03(01), 2018, 171-187

<sup>40</sup> Ifa Usfiyana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Al-Ishlah Semarang, *Joined Jurnal*, 2(1), 2019, hlm. 60-70

<sup>41</sup> Rahmat Saputra, Septya Thalia dan Tria Gustiningsi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan *Adobe Flash Pro CS6* pada Materi Luas Bangun Datar, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1) 2020, 67-80





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Deni Darmawan, langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Analisis Kebutuhan, Efektifitas program yang dibuat bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum.
- b. Identifikasi Materi, Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan materi kurikulum terutama yang mencakup skop dan sequence matero.
- c. Menentukan model pembelajaran yang diinginkan, misalnya model CBI, model driil dan praktik, model CMC, model CAI, dll.
- d. Desain *Flow chart*, *Flow chart* adalah penggambaran menyeluruh mengenai alur program yang dibuat dengan symbol-simbol tertentu. Dengan *flow chart* alur program mulai dari *start* sampai *finish* dapat tergambarkan secara utuh.
- e. Penulisan *story board*, *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari flow chart. *Flow chart* hanya berisi garis besar isi pada setiap alur dari awal sampai selesai. Dan *story board* merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart*.
- f. Pengumpulan bahan grafis, sebuah program tidak terlepas dari unsur grafis. Dalam hal ini grafis berfungsi untuk memperjelas informasi, memperindah tampilan serta membuat program menjadi lebih hidup

<sup>42</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: Arum Mandiri Press, 2011), hlm.41



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan kombinasi warna dan objek dapat berupa foto, kartun, ilustrasi gambar, rekayasa, dan penggunaan teks.

- g. Pengumpulan bahan animasi, Animasi diperlukan untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*) membuat tampilan lebih hidup dan menarik.
- h. Pemrograman, tahap pemrograman ini dimanfaatkan untuk mendesain produk, merancang produk, hingga menghasilkan suatu produk yang diharapkan sesuai ketentuan ilmiah.
- i. *Finishing, mastering*, dalam tahap *finishing, mastering* peneliti melibatkan seorang ahli untuk memvalidasi desain sedikitnya dua para ahli dalam bidangnya untuk menilai rancangan produk baru yang dihasilkan.
- j. Uji coba, uji coba suatu produk, peneliti pasti melibatkan diri sebagai fasilitator, pengajar, pengamat, dan pengumpul data dari respon pengguna.
- k. Revisi produk akhir, Revisi ini dilakukan apabila pada waktu dilakukannya pemakaian atau uji coba produk pada peserta didik terdapat hal yang kurang sesuai, maksudnya terdapat kekurangan dan kelemahan.

## 6. Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS* Terintegrasi Nilai Keislaman

Menurut Azhar Arsyad, validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur



dalam melakukan fungsi ukurnya.<sup>43</sup> Validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu produk. Suatu produk akan dikatakan valid apabila produk tersebut menggambarkan kesesuaian sebuah pengukuran data dengan apa yang hendak diukur.<sup>44</sup>

Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.<sup>45</sup> Rochmad berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain saling berhubungan secara konsisten (validitas konstruk).<sup>46</sup> Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* harus memenuhi kriteria valid agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* terdiri dari dua aspek yaitu aspek media dan materi. Adek Mauizah dan Amali Putra<sup>47</sup> mengemukakan bahwa validasi ditentukan dari rata-rata setiap aspek penilaian. Validasi Aspek media mencakup aspek tampilan

<sup>43</sup> Zulkifli Matondang. Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian, *Jurnal Tabularasa Pps UNIMED*, 6(1), 2009, 87-97

<sup>44</sup> Clara Adistya dan Idris, Analisis Pengaruh Kualitas *Online Word-of-Mouth* dan Keamanan terhadap Minat Beli, *Diponegoro Journal of Management*, 6(3), 2017, 1-11

<sup>45</sup> Hanafi, Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan, *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 2017, 129-150

<sup>46</sup> Rocmad, Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika, *Jurnal Kreano*, 3(1), 2012, 59-72

<sup>47</sup> Adek Mauizah dan Amalia Putra, Desain Bahan Ajar Kontekstual Terintegrasi Strategi Multirepresentasi Pada Materi Pengukuran Besaran Fisika dan Vektor Dalam Fisika Kelas X SMA/MA, *Pillar of Physics Education*, 13(3), 2019, 489-496



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan navigasi. Indikator tampilan terdiri dari *layout*, tipografi, gambar & animasi, dan audio. Indikator pemograman terdiri dari navigasi dan pengguna.<sup>48</sup>

Adek Mauizah dan Amali Putra mengatakan bahwa validasi aspek materi terdiri dari isi, kebahasaan dan kelayakan penyajian. Aspek isi mencakup: kesesuaian penyajian materi, kesesuaian penyajian konsep, kebaruan materi. Aspek kebahasaan mencakup: penggunaan bahasa, penggunaan symbol/lambing, kesesuaian bahasa dengan kaidah tata bahasa Indonesia. Untuk aspek kelayakan penyajian, terdiri dari: kejelasan tujuan dan indikator, urutan tampilan media pembelajaran, penyajian materi.<sup>49</sup>

Setelah media pembelajaran divalidasi perlu diuji kepraktisannya (uji kepraktisan). Kepraktisan adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan.<sup>50</sup> Kepraktisan ini juga merupakan salah satu ukuran media pembelajaran dikatakan baik atau tidak. Dalam hal ini, kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan.

<sup>48</sup> Wardatul Mawaddah, dkk, Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* Disertai Permainan *Jeopardy* terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Natural Science Education Research*, 2(2), 2019, 174-185

<sup>49</sup> Adek Mauizah dan Amalia Putra, op.cit, 489-496

<sup>50</sup> Doni Tri Putra Yanto, Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, *Invotek Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 2019, 75-82





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektifitas waktu dan dana.<sup>51</sup>

Kepraktisan yang dilihat adalah kepraktisan penggunaan produk pembelajaran. Untuk aspek penggunaan produk media dalam pembelajaran, terdiri dari: penggunaan media dalam pembelajaran, ukuran dan jenis huruf, peraturan dan petunjuk penggunaan media, kesesuaian gambar dan materi, kemenarikan tampilan ilustrasi, peran media dalam evaluasi.<sup>52</sup>

Karakteristik media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif: (1) mencantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang jelas, (2) terdapat konsistensi materi yang dibahas dalam media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (3) memadukan tulisan, narasi, dan gambar, baik itu yang statis maupun yang dinamis, (4) memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan kegiatan eksploratif dengan mendiskusikan materi dalam media, serta (5) menyediakan latihan soal yang dilengkapi dengan umpan balik kepada peserta didik.<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Cut Marlina dan Rismawati, Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis *Macromedia Flash*, *Jurnal Tuntas Bangsa*, 6(2), 2019, 277-289

<sup>52</sup> Ratna Nulinnaja, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk *Macromedia Flash 8* di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang, Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Uiniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2015

<sup>53</sup> Hendrik Hermawan, Abdul Ngalm, dan Sumardi, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Segitiga dan Jajargenjang Kelas IV SD, naskah publikasi, diunduh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/148610972.pdf>



## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
  - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



TABEL 2.1 KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
					Penelitian yang Relevan	Lathifah Al Husna
1	Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M, Riskan Qadar (2019) <sup>1</sup>	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS6 Professional</i> pada Pembelajaran Kesenimbangan Kimia	Multimedia yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran kesetimbangan kimia di SMK dan mendapat respon positif dari siswa.	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	1. Mata Pelajaran (Keseimbangan Kimia) 2. Model pengembangan (Borg and Gall) 3. Subjek penelitian (siswa SMK kelas XI)	1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Model pengembangan (Model ADDIE) 3. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 4. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 5. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa
2	Kadek Aditya Pradipta Yasa, Ketut Udy Ariawan, dan I Wayan	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	Media interaktif berbasis adobe flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik ini	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan	1. Mata Pelajaran (Prakarya dan Kewirausahaan) 2. Model pengembangan (Borg and Gall)	1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Model pengembangan (Model ADDIE) 3. Subjek penelitian

<sup>1</sup>Yeni R. Saselah, Muhammad Amir M, Riskan Qadar, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Professional pada Pembelajaran Kesenimbangan Kimia, JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia), 2(2), 2019, 80-89

Sutaya (2017) <sup>2</sup>	pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA Dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja	sesuai dengan konsep pada materi yang terdapat dimasingmasing mata pelajaran.	menggunakan Adobe Flash Professional CS6	3. Subjek penelitian (Siswa Kelas XI MIPA DAN IPS SMA)	(Siswa Kelas V MI) 4. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 5. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa
3 Viandhika Ditama, Sulistyo Saputro dan Agung Nugroho Catur S (2015) <sup>3</sup>	Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI	1) Media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi hidrolisis garam untuk siswa SMA dan MA kelas XI dapat dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan 2) Multimedia	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6	1. Mata Pelajaran (Kimia Materi Hidrolis Garam) 2. Model pengembangan (Borg and Gall) 3. Subjek penelitian (Siswa Kelas XI SMA)	1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Model pengembangan (Model ADDIE) 3. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 4. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 5. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa

<sup>2</sup> Kadek Aditya Pradipta Yasa, Ketut Udy Ariawan, dan I Wayan Sutaya, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA Dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 14(2), 2017, 199-209

<sup>3</sup> Viandhika Ditama, Sulistyo Saputro dan Agung Nugroho Catur S, Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 4(2), 2015, 23-31



			pembelajaran yang dikembangkan secara umum memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan penilaian validator (tim ahli dan guru) dan juga siswa			
4	Meina Oza Setia, Nova Susanti, dan Wawan Kurniawan (2018) <sup>4</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Adobe Flash CS 6</i> pada Materi Hukum Newton tentang Gerak dan Penerapannya	Media pembelajaran Fisika ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Fisika pada materi Hukum Newton Tentang Gerak dan Penerapannya untuk SMA kelas X SMA	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> 3. Model Pengembangan (ADDIE)	1. Materi Hukum Newton tentang Gerak dan Penerapannya 2. Subjek penelitian (siswa SMA N 1 Rantau Pandan)	1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 4. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa
5	Ahmad Fajri Lutfi dan	Pengembangan Media	Ada perbedaan yang signifikan antara kelas	1. Jenis penelitian: R n D	1. Mata Pelajaran (Fiqih)	1. (Matematika materi Bangun Ruang)

<sup>4</sup> Meina Oza Setia, Nova Susanti, dan Wawan Kurniawan, Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Materi Hukum Newton tentang Gerak dan Penerapannya, *Edufisika Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 2018, 57-67

Asep Usamah (2019) <sup>5</sup>	Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Mata Pelajaran Fikih dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	48rofess dan kelas eksperimen. 2. Peningkatan hasil belajar eksperimental siswa lebih baik daripada kelas 48rofess. Pembelajaran dengan pembelajaran media <i>Adobe Flash</i> direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran fikih di Madrasah Aliyah Negeri	2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	2. Subjek penelitian (siswa SMA N 1 Rantau Pandan	2. Model pengembangan (Model ADDIE) 3. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 4. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 5. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa
6 Solikhul Anwar dan Moh. Badiul Anis (2020) <sup>6</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash Profesional</i>	Media pembelajaran <i>adobe flash</i> 48rofessional masuk ke dalam kategori sangat layak dan sangat efektif	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan	1. Model pengembangan (Dick & Carey, Borg & Gall) 2. Materi Bangun Ruang : Sifat-Sifat Bangun Ruang	1. Model pengembangan (ADDIE) 2. Materi Bangun Ruang: Sifat-Sifat Bangun Ruang, Volume Bangun Ruang, dan Jaring-Jaring Bangun Ruang

<sup>5</sup> Ahmad Fajri Lutfi dan Asep Usamah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* untuk Mata Pelajaran Fikih dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 08(02), 2019, 219-232

<sup>6</sup> Solikhul Anwar dan Moh. Badiul Anis, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Profesional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang, *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 2020, 83-98

		pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang		Adobe Flash Professional CS6 3. Salah satu materi dalam media sama, yaitu Bangun Ruang 4. Subjek penelitian: Siswa MI Kelas V		3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 4. Penelitian untuk memfasilitasi hasil belajar siswa
7	Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar (2020) <sup>7</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Keseimbangan Kimia	Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> memiliki nilai rata-rata sebesar 4,5 yaitu sangat layak digunakan; (2) motivasi dan hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> yaitu 94,7% dan 87,17 lebih tinggi daripada motivasi dan hasil belajar menggunakan	1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> 3. Model Pengembangan (ADDIE)	1. Materi (Keseimbangan Kimia) 2. Subjek Penelitian (Siswa Kelas XI SMA) 3. Media untuk meningkatkan hasil belajar	1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 4. Media untuk memfasilitasi hasil belajar

<sup>7</sup> Lenni Khotimah Harahap dan Anggi Desviana Siregar, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Keseimbangan Kimia, JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), 10(01), 2020, 1910-1924

			media pembelajaran kimia yang ada di internet yaitu 88,5% dan 79,67; (3) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 yaitu sebesar 18,6%.			
8	Rifqi Silfiana (2020) <sup>8</sup>	Pengembangan Media Adobe Flash Terintegrasi dengan Ayat Al-Qur'an pada Materi Sistem Tata Surya	Media adobe flash terintegrasi dengan ayat Al Qur'an yang berisi materi sistem tata surya dengan diiringi suara murottal pada tiap-tiap ayat Al Qur'an	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian: R n D</li> <li>2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6</li> <li>3. Model Pengembangan (ADDIE)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi (Sistem tata Surya)</li> <li>2. Subjek penelitian (Kelas VI MI)</li> <li>3. Terintegrasi Ayat Al-Quran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang)</li> <li>2. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI)</li> <li>3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan</li> <li>4. Media untuk memfasilitasi hasil belajar</li> </ol>
9	Siska Selviani dan	Pengembangan Media	Pengembangan media pembelajaran majalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian: R n D</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media Pembelajaran (Majalah Fisika)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media Pembelajaran dibuat dengan Adobe</li> </ol>

<sup>8</sup> Rifqi Silfiana, Pengembangan Media Adobe Flash Terintegrasi dengan Ayat Al-Qur'an pada Materi Sistem Tata Surya. Tesis. Program Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Salatiga . 2020



	Welly Anggraini (2018) <sup>9</sup>	Pembelajaran Majalah Fisika sebagai Suplemen Pembelajaran Terintegrasi Nilai Keislaman	fisika sebagai suplemen pembelajaran terintegrasi nilai keislaman sangat layak dan mendapat respon positif untuk dijadikan media pembelajaran	2. Produk berupa Media Pembelajaran 3. Terintegrasi Nilai Keislaman	2. Subjek Penelitian (Siswa Kelas 8 SMP N 1 Way Tenong, SMP N 2 Way Tenong dan MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan di Lampung Barat.	Flash Professional CS6 2. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI)
10	Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih (2016) <sup>10</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn	Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash	1. Jenis penelitian: RnD 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash	1. Subjek penelitian (siswa kelas IVB SDI Al Madina Semarang) 2. Mata pelajaran (PKn) 3. Media untuk meningkatkan hasil belajar	1. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 2. Mata Pelajaran (Matematika) 3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 4. Media untuk memfasilitasi hasil belajar
11	Nia Desliana Sari, Rian	Pengembangan Multimedia	a produk yang dapat digunakan sebagai	1. Media pembelajaran	1. Jenis Penelitian: <i>Study Literatur</i>	1. Jenis penelitian: RnD 2. Mata Pelajaran:

<sup>9</sup> Siska Selviani dan Welly Anggraini, Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Fisika sebagai Suplemen Pembelajaran Terintegrasi Nilai Keislaman, Indonesian Journal of Science and Mathematics Education , 01(1), 2018, 79-87

<sup>10</sup> Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn, Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1), 2016, 1-10

<p>11</p>	<p>Vebrianto (2017)<sup>11</sup></p>	<p>Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman : Studi Literatur</p>	<p>media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar serta dapat mengembangkan karakter religius siswa sesuai dengan kompetensi inti dalam K-13.</p>	<p>Terintegrasi Nilai Keislaman</p>	<p>2. Mata Pelajaran Kimia Materi Koloid</p>	<p>Matematika 3. Media untuk memfasilitasi hasil belajar</p>
<p>12</p>	<p>Aditya Suma Riski dan Eppy Yundra (2018)<sup>12</sup></p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional pada Mata Pelajaran Perekayaan Sistem Antena Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya</p>	<p>Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.</p>	<p>1. Jenis penelitian: R n D 2. Produk berupa Media Pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash</p>	<p>1. Materi Perekayaan Sistem Antena 2. Subjek Penelitian (Siswa Kelas XI SMK)</p>	<p>1. Mata Pelajaran (Matematika materi Bangun Ruang) 2. Subjek penelitian (Siswa Kelas V MI) 3. Adanya integrasi nilai keislaman dalam media yang dikembangkan 4. Media untuk memfasilitasi hasil belajar</p>

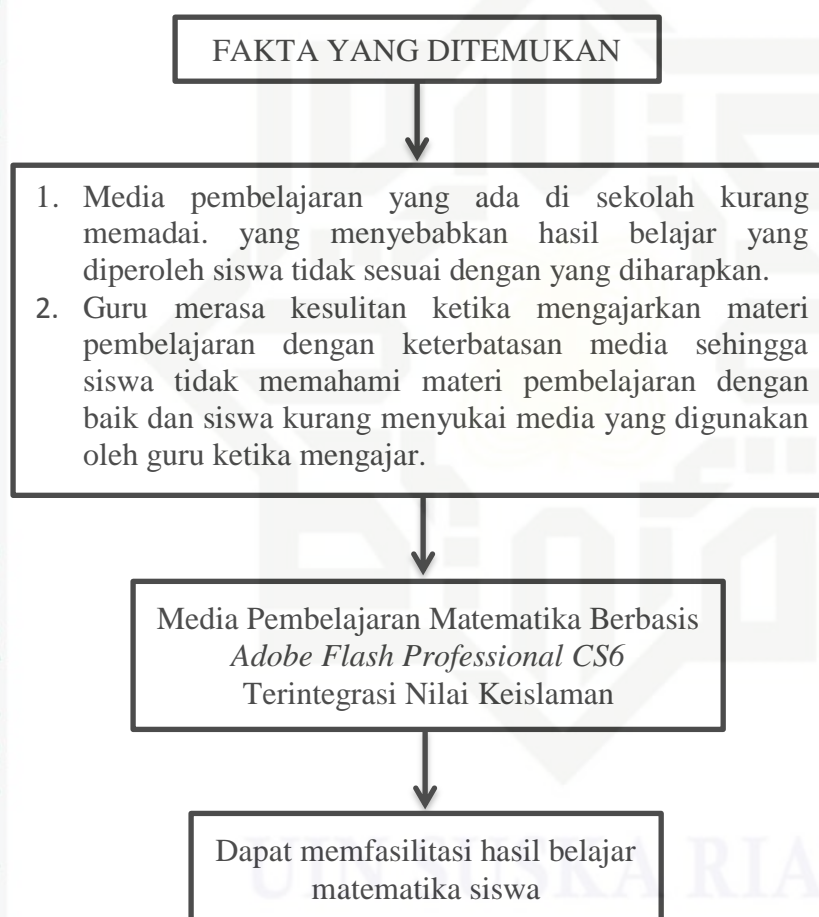
<sup>11</sup> Nia Desliana Sari dan Rian Vebrianto, Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman : Studi Literatur, Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI) 9 Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 18-19 Mei 201

<sup>12</sup> Aditya Suma Riski dan Eppy Yundra, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional pada Mata Pelajaran Perekayaan Sistem Antena Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 07(02), 2018, 119-125



### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang ditemukan disekolah terkait dengan penggunaan media pembelajaran, yang disebabkan oleh keterbatasan media, sehingga siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik, dan menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran yang valid (layak) dan praktis.



**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk menghasilkan produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

Penelitian pengembangan berangkat dari adanya permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru di kelas.<sup>2</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah kelas V Kabupaten Tanah Datar.

Ada banyak model pengembangan yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan, di antaranya:

##### 1. Model Dick and Carey

Langkah-langkah model ini adalah sebagai berikut :

- a. *Identify instructional goal (s)* atau Identifikasi tujuan pembelajaran atau pembuatan produk.
- b. *Conduct instructional analysis* atau melakukan analisis instruksional
- c. *Analyze learners and contexts* atau perilaku awal dan karakteristik siswa

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2012), hlm. 407

<sup>2</sup> Sedarsono, Sumarno, Suyata, Zamroni, Djemari Mardapi, Budiyo, Wuradji, Pardjono, Soenarto, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 186





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- d. *Write performance objectives* atau merumuskan tujuan instruksional khusus yakni berdasarkan rumusan ABCD; *Audience, Behaviour Conditions, Degree*
- e. *Develop assesment instrument* atau menyusun alat penilaian hasil belajar, yang dapat berupa tes maupun non tes
- f. *Develop instuctional strategy* atau mengembangkan strategi instruksional yang berkenaan dengan berbagai pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional.
- g. *Develop and Select Instructional Materials* atau mengembangkan dan memilih bahan instruksional
- h. *Design and conduct formative evaluation of instruction* atau merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
- i. *Revise instruction* atau revisi pembelajaran dilakukan sesuai dengan temuan penelitian evaluasi pada tahap delapan (revisi dan masukkan terdapat dalam instrumen).
- j. *Design and conduct summative evaluation* atau melakukan evaluasi sumatif oleh evaluator eksternal.<sup>3</sup>

## 2. Model 4D Thiagarajan

Thiagarajan (1974) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*.

<sup>3</sup> Winda Astiarini, Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita melalui Komik bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V, *Jurnal Pendidikan Dasar* 7(1), 2016, 179-181



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengurniikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

a. *Define* (Pendefinisian)

Berisi kegiatan untuk menetapkan produk/kebijakan apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.

b. *Design* (Perancangan)

Berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk/kebijakan yang telah ditetapkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk/kebijakan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

d. *Dissemination* (diseminasi)

Berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.<sup>4</sup>

3. Model ADDIE

Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Tahapan dari Model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:

a. Analisis. Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan dalam tujuan pembelajaran.

<sup>4</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kebijakan, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 490



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Desain. Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan.
- c. Pengembangan. Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.
- d. Implementasi. Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas.
- e. Evaluasi Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).<sup>6</sup> Menurut Yong dkk<sup>7</sup> bahwa model ADDIE merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam penampilan.

<sup>5</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1), 2019, 36-37

<sup>6</sup> I Made Yudi Premana, Naswan Suharsono, I Made Tegeh, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal MUDARRISUNA* 3(1), 2013, 3.

<sup>7</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 28-29



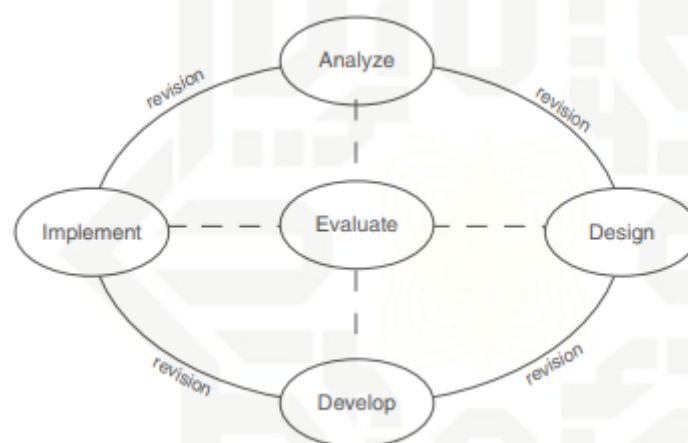
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alasan memilih model ini adalah karena model ini sederhana dan tersistem. Sehingga sangat sesuai untuk materi bangun ruang yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman yang fungsinya adalah untuk menampilkan materi pembelajaran.

Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evalution*, yang disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model ADDIE<sup>8</sup>

## B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut merupakan prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

<sup>8</sup> Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009), hlm. 2





## 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tujuan dari Analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan.<sup>9</sup> Analisis dilakukan terhadap beberapa hal berikut:

### a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk melihat kurikulum yang digunakan di MIS Batusangkar, MIS Al Harbi Pabalutan dan MIS Muhammadiyah Batu Taba. Peneliti ingin melihat materi yang sesuai dan akan dimuat dalam media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman.

### b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>10</sup> Analisis ini meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media. Hal ini juga dilihat dari aspek masalah yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran.

### c. Analisis Materi Pembelajaran Matematika

Analisis ini meliputi analisis terhadap materi apa yang akan dimuat dalam media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman, yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

<sup>9</sup> Ibid, hlm. 23

<sup>10</sup> Bintari Kartika Sari. Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik *Jigsaw*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. hlm 94.



## 2. Tahap *Design* (Desain)

Tujuan dari tahap Desain adalah untuk memverifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai.<sup>11</sup> Pada tahap ini, peneliti akan membuat gambaran awal dari produk yang akan dikembangkan dengan beberapa langkah. Langkah pertama yaitu membuat flowchart. Flowchart dibuat dengan menggunakan Misrosoft Word. Langkah kedua yaitu membuat Storyboard. Storyboard ini dibuat untuk media pembelajaran, silabus, RPP dan soal.

## 3. Pada *Development* (Pengembangan)

Langkah awal yang dilakukan yaitu membuat media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* terintegrasi nilai keislaman, silabus, RPP dan soal berdasarkan design (rancangan) yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP dan soal tersebut divalidasi oleh beberapa validator (ahli), yang terdiri dari dosen matematika, dosen media pembelajaran dan guru Matematika kelas V MI. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi produk sehingga dihasilkan produk yang termasuk dalam kriteria sangat valid/sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

## 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat dari lima rangkaian tahapan pengembangan media pembelajaran adalah tahap mengimplementasikan atau tahap menerapkan,

<sup>11</sup> Robert Maribe Branch, Opcit, hlm. 59



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempraktikkan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator kepada peserta didik.

## 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan evaluasi dilakukan sejak tahap development yaitu evaluasi validasi produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP dan soal. Tujuan evaluasi pada tahap ini untuk mengetahui kevalidan/kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan pada saat implementasi di kelas serta berupa saran-saran dari validator, guru dan peserta didik.

## C. Desain Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi tingkat validitas dan kepraktisan serta uji hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman. Uji coba produk ini dilaksanakan dengan beberapa cara, yaitu:

#### a. Uji Validitas (Kelayakan)

Uji validitas (kelayakan) produk dilakukan oleh dosen matematika, dosen media pembelajaran dan guru Matematika Kelas V untuk melihat kelayakan dari produk. Semua validator untuk melihat validitas (kelayakan) suatu produk yang terdiri dari media pembelajaran, silabus, RPP dan soal. Penilaian validitas (kelayakan) media pembelajaran dilihat dari aspek media, materi. Pengumpulan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

data uji kelayakan oleh validator dengan menggunakan angket yang telah divalidasi oleh ahli instrumen.

b. Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan media pembelajaran matematika dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika. Tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika dinilai dari kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu, kemudahan interpretasi, kesesuaian dengan materi, daya tarik, dan pembelajaran mandiri. Uji Coba Kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa. Uji coba kepraktisan bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dan mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

c. Uji Hasil Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman

Uji hasil belajar dilakukan dengan memberikan instrumen tes kepada siswa. Data ini diperlukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, dalam artian seberapa besar media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman ini mampu memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.





## 2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Tanah Datar. Subjek penelitian ini adalah validator, guru dan siswa. Validator terdiri dari tiga orang ahli (dosen dan guru) yang menilai produk berupa media pembelajaran ditinjau dari aspek media dan materi. Praktisi terdiri dari Guru Matematika Kelas V MI. Peserta didik terdiri dari enam orang siswa Kelas V MIS Batusangkar, MIS Al Harbi Pabalutan, dan MIS Muhammadiyah Batu Taba.

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan beberapa teknik, yaitu:

- 1) Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data secara lisan, baik atas nama individu maupun lembaga. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas V. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis.
- 2) Angket digunakan dalam kegiatan penelitian, yang bertujuan untuk memperoleh hasil validasi (kelayakan) dari validator (ahli) dan uji kepraktisan dari praktisi (guru) dan siswa.
- 3) Tes untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa pada materi bangun ruang setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran dilaksanakan.



## b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1) Instrumen Validitas (Kelayakan)

Lembar validasi berisi pernyataan untuk menilai komponen-komponen yang terdapat dalam produk. Lembar validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari empat alternative jawaban yaitu tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai dan sangat sesuai.

**TABEL 3.1 KISI-KISI LEMBAR VALIDASI ASPEK MEDIA**

NO	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Tampilan	Layout	3
		Tipografi	4
		Gambar & Animasi	3
		Audio	1
2	Pemrograman	Navigasi	3
		Pengguna	5
3	Keislam	Dalil	1
		Gambar	1
		Mahfuzhat	1
Jumlah			22

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Wardatul Mawaddah<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Wardatul Mawaddah, Mochammad Ahied, Wiwin Puspita Hadi dan Ana Yuniasti Retno, Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* Disertai Permainan *Jeopardy* terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Natural Science Education Research*, 2(2), 2019, 174-185



**TABEL 3.2 KISI-KISI LEMBAR VALIDASI ASPEK MATERI**

NO	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Isi	Kesesuaian penyajian materi	5
		Kesesuaian penyajian konsep	1
		Kebaruan materi	1
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa	1
		Penggunaan symbol/lambang	1
		Kesesuaian bahasa dengan kaidah tata bahasa Indonesia	4
3	Kelayakan Penyajian	Kejelasan tujuan dan indikator	1
		Urutan tampilan media pembelajaran	1
		Penyajian materi	1
4	Keislaman	Penggunaan dalil	1
		Keberadaan gambar bernuansa Islam	1
Jumlah			18

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Adek Mauizah dan Amali Putra<sup>13</sup>

## 2) Uji Kepraktisan

Instrumen kepraktisan pada penelitian pengembangan ini berupa angket respon praktisi (guru) dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Lembar penilaian yang digunakan berupa angket, yaitu angket terstruktur dan angket tidak terstruktur. Angket terstruktur digunakan untuk mendapatkan skor penilaian yang digunakan untuk media pembelajaran. Lembar kepraktisan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 4 kriteria, yaitu 1, 2, 3, dan 4 yang menyatakan tidak praktis, kurang praktis, praktis dan sangat praktis. Angket tidak

<sup>13</sup> Adek Mauizah dan Amalia Putra, Desain Bahan Ajar Kontekstual Terintegrasi Strategi Multirepresentasi Pada Materi Pengukuran Besaran Fisika dan Vektor Dalam Fisika Kelas X SMA/MA, *Pillar of Physics Education*, 13(3), 2019, hlm. 495



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Qasim Riau

terstruktur digunakan agar guru dan siswa memberikan saran yang terkait dengan produk. Lembar kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon praktisi (guru) dan siswa terhadap media pembelajaran dan mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

**TABEL 3.3 KISI-KISI ANGKET PREDIKSI KEPRAKTISAN OLEH GURU**

NO	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Penggunaan media dalam pembelajaran	4
2	Ukuran dan jenis huruf	1
3	Peraturan dan petunjuk penggunaan media	1
4	Kesesuaian gambar dan materi	1
5	Kemenarikan tampilan ilustrasi	1
6	Peran media	2
8	Kemudahan penggunaan media	2
9	Efisiensi waktu	1
10	Mudah diinterpretasikan	1
11	Kesesuaian dengan materi	3
12	Daya tarik	1
13	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	2
Jumlah		20

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Ratna Nulinnaja dan Doni Tri Putra Yanto<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Ratna Nulinnaja, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang, Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Riay

**TABEL 3.4 KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA**

NO	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Penggunaan media dalam pembelajaran	4
2	Ukuran dan jenis huruf	1
3	Peraturan dan petunjuk penggunaan media	1
4	Kesesuaian gambar dan materi	1
5	Kemenarikan tampilan ilustrasi	1
6	Peran media	2
8	Kemudahan penggunaan media	2
9	Efisiensi waktu	1
10	Mudah diinterpretasikan	1
11	Kesesuaian dengan materi	3
12	Daya tarik	1
13	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	2
Jumlah		20

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Ratna Nulinnaja<sup>15</sup> dan Doni Tri Putra Yanto<sup>16</sup>

### 3) Uji Hasil Belajar Siswa

Uji hasil belajar dilakukan dengan memberikan instrumen tes kepada siswa. Data ini diperlukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah setelah menggunakan produk media pembelajaran, dalam artian seberapa besar media pembelajaran ini mampu memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

<sup>15</sup> Doni Tri Putra Yanto, Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, *Invotek Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 2019, hlm. 77

<sup>16</sup> Ratna Nulinnaja, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang, Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Uiniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**TABEL 3.5 KISI-KISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR**

NO	Jenis Soal	Indikator	Nomor Soal
1	Essai Tertulis	Menentukan volume bangun ruang	1,3,4,5
		Menentukan jaring-jaring bangun ruang	2

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan statistik deskriptif, yaitu digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.<sup>17</sup>

##### a. Analisis Data Hasil Validasi Produk

Data yang diperoleh dari masing-masing validator melalui instrument validasi produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP dan soal untuk komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrument validasi tersebut, kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen. Skor rata-rata dari setiap komponen yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah toral skor

n = Jumlah responden

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kebijakan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 141



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Skor rata-rata tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert 4 kriteria, kemudian dideskripsikan. Hasil deskripsi dijadikan sebagai penilai kualitas produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika. Konversi nilai menggunakan acuan sebagai berikut:

**TABEL 3.6 KONVERSI SKOR RATA-RATA KEVALIDAN PRODUK**

No	Rerata Skor	Nilai	Klasifikasi
1	3, 01 – 4, 00	A	Sangat Baik
2	2, 01 – 3, 00	B	Baik
3	1, 01 – 2, 00	C	Kurang Baik
4	0 - 1, 00	D	Tidak Baik

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sugiyono<sup>18</sup>

Tabel 3.6 di atas menunjukkan bahwa kelayakan produk yang dikembangkan berada pada nilai minimal B atau klasifikasi Baik. Jika skor rata-rata penilaian oleh validator pada nilai minimal B, maka produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

#### b. Analisis Kepraktisan Media

Data yang diperoleh dari masing-masing praktisi dan siswa melalui instrument kepraktisan untuk setiap komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrument kepraktisan tersebut, kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen. Skor rata-rata dari setiap komponen yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

<sup>18</sup> Ibid, h. 132



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah toral skor

$n$  = Jumlah responden

Skor rata-rata tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert 4 kriteria, kemudian dideskripsikan. Hasil deskripsi dijadikan sebagai penilai kepraktisan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika. Konversi nilai menggunakan acuan sebagai berikut:

**TABEL 3.7 KONVERSI SKOR RATA-RATA  
KEPRAKTISAN MEDIA**

No	Rerata Skor	Nilai	Klasifikasi
1	3, 01 – 4, 00	A	Sangat Praktis
2	2, 01 – 3, 00	B	Praktis
3	1, 01 – 2, 00	C	Kurang Praktis
4	0 - 1, 00	D	Tidak Praktis

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sugiyono<sup>19</sup>

Tabel 3.7 di atas menunjukkan bahwa kepraktisan media yang dikembangkan berada pada nilai minimal B atau klasifikasi Praktis. Jika skor rata-rata penilaian oleh guru dan siswa pada nilai minimal B, maka media pembelajaran yang dikembangkan dianggap praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

<sup>19</sup> Ibid, h. 132





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### c. Uji Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu Posttest. Posttest adalah tes yang dilakukan setelah produk media pembelajaran digunakan oleh siswa. Tujuan dari test ini adalah untuk menentukan tingkat hasil belajar siswa. Dalam menentukan pencapaian hasil belajar dalam penyelesaian soal, maka perlu adanya penghitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor keseluruhan

Untuk mengetahui presentase, menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi

N = Banyaknya responden

Kategori hasil belajar siswa digunakan sebagai pedoman untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk standar nilai yang telah ditetapkan. Interval standar nilai terdapat pada tabel 3.8 berikut ini.



TABEL 3.8 INTERVAL STANDAR NILAI HASIL BELAJAR

No	Interval Nilai	Kategori
1	0-34	Sangat Rendah
2	35-54	Rendah
3	55-64	Sedang
4	65-84	Tinggi
5	85-100	Sangat Tinggi

Sumber: Diadaptasi dari Depdikbud<sup>20</sup>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kam Riau

<sup>20</sup> Nurfadilah Mahmud, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Mantel Sang Ahli, *Jurnal Saintifik*, 2(1), 2016, 37-45

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis dan hasil produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6*, penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa disertai dengan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan soal tes hasil belajar menurut validator sangat valid, layak digunakan.
2. Guru dan siswa memberikan penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa dengan kategori “Sangat Praktis.”
3. Media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman dapat memfasilitasi hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dengan hasil tes hasil belajar siswa yang memperoleh nilai tinggi dengan presentase 94,5%.



## B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Berdasarkan hasil penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran matematika disarankan untuk dimanfaatkan secara maksimal oleh guru kelas V dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman dengan materi yang lain.
2. Dapat dimanfaatkan secara luas, Media Pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* terintegrasi nilai keislaman untuk memfasilitasi hasil belajar siswa di kelas V lainnya dan sekolah lainnya.

## C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Pengembangan yang bisa dilakukan selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* pada materi lainnya.
2. Perlu memperhatikan proporsi ukuran objek grafis pada saat mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6*.
3. Penggunaan quiz yang terdapat dalam media pembelajaran menjadi sebuah media permainan yang efektif dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Pembelajaran dilakukan tidak hanya secara terbimbing oleh guru karena media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash professional cs6* juga bisa digunakan secara mandiri oleh siswa dalam belajar.





## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M., T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3(2), 78-90.
- Adistya, C., & Idris. (2017). Analisis Pengaruh Kualitas *Online Word-of-Mouth* dan Keamanan terhadap Minat Beli. *Diponegoro Journal of Management*, 6(3), 1-11.
- Amri, S., & Rohman, M. (2013). *Strategi dan Disain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Anwar, S., & Anis, M., B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83-98.
- Asra, Darmawan, D., Riana, C. (2008). Komputer dan Media Pembelajaran di SD. BahanAjar Cetak. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita melalui Komik bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 179-181.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science&Business Media.
- Cahyadi, R., A., H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 36-37.
- Darmawan, D., (2011). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Arum Mandiri Press.
- Dewi, N., Murtinugraha, R., E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25-34.
- Ditama, V., Saputro, S., & S, A., N., C. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(2), 23-31.
- Firmansyah, D., (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44.
- Hamidi, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Mendukung



Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, XIV(1), 109-130.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.

Harahap, L., K., & Siregar, A., D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(01), 1910-1924.

Hariyani, M. (2013). Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-nilai Islam. *Menara*, 12(2), 150-155.

Hermawan & Arif, A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 melalui Pendekatan Scientific pada Materi Alat Optik untuk Melatihkan Sikap Ilmiah Siswa Kelas X SMAN 3 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 3(3), 96–102.

Hermawan, H., Ngalim, A., & Sumardi. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Segitiga dan Jajargenjang Kelas IV SD. Naskah publikasi, diunduh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/148610972.pdf>.

Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H., M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(7), 117-123.

<https://alfiansyahdimarty.blogspot.com/2017/04/tentang-adobe-flash-cs6.html>

Lailiyah, R., I. & Rohayati, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(1), 1-7.

Lutfi, A. F. & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* untuk Mata Pelajaran Fikih dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 08(02), 219-232.

Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, V(1), 1-24.



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Marlini, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis *Macromedia Flash*. *Jurnal Tuntas Bangsa*, 6(2), 277-289.

Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa Pps UNIMED*, 6(1), 87-97.

Mauizah, A. & Putra, A. (2019). Desain Bahan Ajar Kontekstual Terintegrasi Strategi Multirepresentasi Pada Materi Pengukuran Besaran Fisika dan Vektor Dalam Fisika Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 13(3), 489-496 .

Mawaddah, M., Ahied, M., Hadi, W., P., & Wulandari, A., Y., R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* Disertai Permainan *Jeopardy* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174-185.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indosensia*, VIII(2), 1-10.

Muspiroh, N. (2013). Integrasi Nilai Islam dalam Pembelajaran IPA (Perspektif Pendidikan Islam). *Jurnal Pendidikan Islam*, 28(3), 484-498.

Mustikarini, P. (2016). Pengembangan Majalah Fisika sebagai Alternatif Sumber Belajar Mandiri Berkarakter Islami melalui Materi Fluida Dinamis untuk Menumbuhkan sikap spiritual dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 98-105.

MZ, Z., A. (2012). Integrasi Nilai Pendidikan Islam dalam Pembelajaran, Seminar Prosiding Nasional Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, 69-83.

MZ, Z., A. (2013). Integrasi Pendidikan Nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah sebagai Upaya Pembinaan Akhlak Siswa (Studi Kasus di SMP IT Al-Fityah dan MTsN Pekanbaru). Riau: LPP UIN Suska Riau.

MZ, Z., A., Anggraini, F., Kusnadi, & Alfiah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematis Berbasis PBL Terintegrasi Nilai-Nilai Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 3(2), 168-178.

Netriwati & Lena, M., S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.





Hak cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Unsur yang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171-187.

Pemerintah RI. (2010). *Undang-undang (UU RI No. 20 Th 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika,.

Premana, I., M.,Y., Suharsono, N., & Tegeh, I., M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal MUDARRISUNA* 3(1).

Prihatina, S., & Zainil, M. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1511-1525.

Rahmaibu, F., H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F., D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 1-10.

Ratna Nulinnaja. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk *Macromedia Flash 8* di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang. Tesis. Malang: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rayanto, Y., H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856-864.

Riski, A. S. & Yundra, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Mata Pelajaran Perekayaan Sistem Antena Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 07(02), 119-125.

Rocmad, (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59-72.

Rusman. (2019). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.





Salafudin. (2015). Pembelajaran Matematika yang Bermuatan Nilai Islam. *Jurnal Penelitian*, 12(2), 223-243.

Sanjaya, W (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan *Adobe Flash Pro CS6* pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67-80.

Sari, B., K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik *Jigsaw*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 87-102.

Sari, N., D., & Vebrianto, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman : Studi Literatur. Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI) 9 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 696-702.

Saselah, Y., R., M., M., A., & Qadar, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Professional* pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 2(2), 80-89.

Sedarsono, Sumarno, Suyata, Zamroni, Mardapi, D., Budiyono, Wuradji, Pardjono & Soenarto. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Selviani, S., & Anggraini, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Fisika sebagai Suplemen Pembelajaran Terintegrasi Nilai Keislaman. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 79-87.

Setia, M., O., Susanti, N., & Kurniawan, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada Materi Hukum Newton tentang Gerak dan Penerapannya. *Edufisika Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 55-67.

Silfiana, R. (2020). Pengembangan Media *Adobe Flash* Terintegrasi dengan Ayat Al-Qur'an pada Materi Sistem Tata Surya. Tesis. Salatiga: Program Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Salatiga.



Halaman ini dilindungi Undang-Undang Hak Cipta. Penyalinan sebagian atau seluruhnya tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber, dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kebijakan*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.

Supiyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.

Syefrinando, B., Suraida, Parman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*, 6(1), 39-44.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, II(1), 131-144.

Usfiyana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Al-Ishlah Semarang. *Joined Jurnal*, 2(1), 60-70.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Perograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wibowo, E., J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), 75-78.

Wicaksono, S. (2016). The development of interactive multimedia based learning using *Macromedia Flash 8* in accounting course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122-139.

Yanto, D., T., P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yasa, K., A., P., Ariawan, K., U., & Sutaya, I., W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA Dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 14(2), 199-209.



## Lampiran 1.1

### Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media

NO	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Tampilan	Layout	3
		Tipografi	4
		Gambar & Animasi	3
		Audio	1
2	Pemrograman	Navigasi	3
		Pengguna	5
3	Keislaman	Penggunaan dalil	1
		Keberadaan gambar bernuansa Islam	1
		Penggunaan mahfuzhat (kata-kata mutiara)	1
Jumlah			22

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Wardah Wibawanto (2017).

### Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi

NO	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Isi	Kesesuaian penyajian materi	5
		Kesesuaian penyajian konsep	1
		Kebaruan materi	1
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa	1
		Penggunaan symbol/lambang	1
		Kesesuaian bahasa dengan kaidah tata bahasa Indonesia	4
3	Kelayakan Penyajian	Kejelasan tujuan dan indikator	1
		Urutan tampilan media pembelajaran	1
		Penyajian materi	1
Jumlah			16

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Adek Mauizah dan Amali Putra (2019).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Kisi-Kisi Lembar Validasi Silabus

NO	Aspek	Jumlah Pertanyaan
1	Isi Silabus	9
2	Penulisan dan Bahasa	5
	Jumlah	14

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Muhammad Khalifah Mustami dkk (2017).

### Kisi-Kisi Lembar Validasi RPP

NO	Aspek	Jumlah Pertanyaan
1	Isi RPP	14
2	Penulisan dan Bahasa	4
	Jumlah	18

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Muhammad Khalifah Mustami dkk (2017).

### Kisi-Kisi Lembar Validasi Soal

NO	Aspek	Jumlah Pertanyaan
1	Kejelasan	2
2	Ketetapan isi	2
3	Relevansi	1
4	Kevalidan Isi	1
5	Tidak ada bias	2
6	Ketepatan bahasa	3
	Jumlah	11

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Sudji Munadi (2011).





## Lampiran 1.2

### Kisi-Kisi Angket Kepraktisan oleh Guru

NO	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Penggunaan media dalam pembelajaran	4
2	Ukuran dan jenis huruf	1
3	Peraturan dan petunjuk penggunaan media	1
4	Kemenarikan tampilan ilustrasi	1
5	Peran media	2
6	Kemudahan penggunaan media	2
7	Efisiensi waktu	1
8	Mudah diinterpretasikan	1
9	Kesesuaian dengan materi	4
10	Daya tarik	1
11	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	2
Jumlah		20

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Ratna Nulinnaja (2015) dan Doni Tri Putra Yanto (2019).

### Kisi-Kisi Angket Kepraktisan oleh Siswa

NO	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Penggunaan media dalam pembelajaran	4
2	Ukuran dan jenis huruf	1
3	Peraturan dan petunjuk penggunaan media	1
4	Kemenarikan tampilan ilustrasi	1
5	Peran media	2
6	Kemudahan penggunaan media	2
7	Efisiensi waktu	1
8	Mudah diinterpretasikan	1
9	Kesesuaian dengan materi	4
10	Daya tarik	1
11	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	2
Jumlah		20

Sumber: Diadaptasi dan modifikasi dari Ratna Nulinnaja (2015) dan Doni Tri Putra Yanto (2019).



## Lampiran 2.1

### Lembar Validasi Media Pembelajaran Aspek Media

#### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
  - 3 = baik/tepat/sesuai
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Layout	Media menggunakan proporsi ukuran objek grafis yang baik				
		Media memiliki tampilan yang sederhana				
		Media memiliki background layout yang mampu menekankan pesan yang akan disampaikan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	Tipografi	Media disertai dengan tulisan yang jelas				
		Media menggunakan dua atau tiga type styles (jenis huruf)				
		Media memiliki penataan huruf yang tepat				
		Media disertai dengan huruf yang relative sama di seluruh halaman media pembelajaran				
3	Gambar & Animasi	Media menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan siswa				
		Media memiliki ukuran gambar yang mendukung materi pembelajaran				
		Media memiliki gambar dan animasi yang mampu membantu siswa dalam memperjelas informasi terutama yang bersifat abstrak				
4	Audio	Media disertai dengan backsound yang tidak mengganggu proses belajar siswa				
5	Navigasi	Media disertai dengan tombol navigasi yang mudah dioperasikan				
		Media disertai dengan ketepatan posisi navigasi				
		Media disertai dengan navigasi yang bersifat interaktif				
6	Pengguna	Media mampu menarik perhatian pengguna				
		Media dapat dijalankan pada computer dan android				
		Media memiliki pengoperasian yang sederhana				
		Media bersifat maintainable (mudah dikelola)				
		Media dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing				
7	Keislaman	Media memuat dalil naqli yang berkaitan dengan ilmu/pendidikan				
		Media memuat beberapa gambar yang bernuansa				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Islam				
	Media memuat mahfuzhat (kata-kata mutiara) yang berkaitan dengan ilmu/pendidikan				
<b>Kesimpulan Penilaian</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Media Pembelajaran ini :					
1. Belum dapat digunakan					
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi					
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi					
4. Dapat digunakan tanpa revisi					

Catatan:

State Islamic Fin

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

## Validator

( )



## Aspek Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:  
1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai  
2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai  
3 = baik/tepat/sesuai  
4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	Media menyajikan materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum 2013				
		Media menyajikan materi yang relevan dengan tuntutan indikator yang dirumuskan				
		Media menyajikan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan				
		Media menyajikan materi yang relevan dengan				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		perkembangan siswa				
		Media menyajikan materi yang relevan dengan keluasan ilmu				
		Media menyajikan konsep yang sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang matematika				
		Media menyajikan materi yang up to date sesuai dengan perkembangan keilmuan				
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	2	Kelayakan Bahasa	Media menyajikan materi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			
			Media menyajikan materi menggunakan bahasa yang baik dan benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia			
			Media menyajikan materi menggunakan ejaan yang mengacu pada PUEBI			
			Media menyajikan materi menggunakan symbol/lambang yang konsisten			
			Media menyajikan materi yang memiliki tulisan yang dapat dibaca dengan jelas			
			Media menyajikan materi menggunakan kalimat yang tidak mengandung makna ganda			
	3	Kelayakan Penyajian	Media menyajikan materi dengan tujuan dan indikator dengan jelas			
			Media menyajikan materi dengan urutan yang sistematis			
			Media menyajikan materi yang mendukung keaktifan siswa			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
----------	----------	----------	----------

Catatan:

Validator

( )



## Lembar Validasi Silabus

### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
  - 3 = baik/tepat/sesuai
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap Silabus ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Isi Silabus	Kelengkapan komponen silabus				
		Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas				
		Kompetensi Dasar dirumuskan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi sesuai dengan indikator				
		Rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi				
		Kelengkapan alat penilaian yang digunakan				





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

2	Penulisan dan Bahasa	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
		Kesesuaian media/sumber yang dipilih				
		Sistematika penulisan silabus				
		Semua komponen silabus terbaca dengan jelas				
		Penggunaan bahasa yang baik				
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
Kesimpulan Penilaian			1	2	3	4
Silabus ini :						
1. Belum dapat digunakan						
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi						
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi						
4. Dapat digunakan tanpa revisi						

Catatan:

State Islamic University

Validator

( )



## Lembar Validasi RPP

### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
  - 3 = baik/tepat/sesuai
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap RPP ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Isi RPP	Kelengkapan komponen RPP				
		RPP disusun untuk setiap Kompetensi Dasar				
		Kejelasan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti				
		Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Tujuan dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan				
		Kesesuaian media/sumber yang dipilih				
		Kejelasan kegiatan pembelajaran (pembuka, inti, penutup)				
		Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		jelas sehingga mudah dilaksanakan oleh guru				
		Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan adanya nilai keislaman di dalamnya				
		Kelengkapan alat penilaian				
		Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
		Kejelasan rincian waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
2	Penulisan dan Bahasa	Sistematika penulisan RPP				
		Teks RPP terbaca dengan jelas				
		Penggunaan bahasa yang baik				
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
	<b>Kesimpulan Penilaian</b> RPP ini : 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

Catatan:

State Islamic University

Validator

( )



## Lembar Validasi Soal Tes

### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
  - 3 = baik/tepat/sesuai
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap tes ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Kejelasan	Kejelasan setiap butir soal				
		Kejelasan petunjuk pengisian soal				
2	Ketepatan isi	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				
		Ketepatan bentuk soal dengan KD				
3	Relevansi	Butir soal berkaitan dengan materi				
4	Kevalidan Isi	Tingkat kebenaran butir				
5	Tidak ada bias	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				
		Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				
6	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
		Bahasa yang digunakan efektif				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





		Penulisan sesuai dengan PUEBI				
--	--	-------------------------------	--	--	--	--

### Kesimpulan:

Setelah menelaah dan memberikan penilaian, soal test ini dinyatakan:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan dengan banyak revisi
3. Layak digunakan dengan sedikit revisi
4. Layak digunakan tanpa revisi

### Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )

UIN SUSKA RIAU



## Lampiran 2.2

### Lembar Angket Prediksi Kepraktisan oleh Guru

#### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai/tidak praktis
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai/kurang praktis
  - 3 = baik/tepat/sesuai/praktis
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai/sangat praktis
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

Media memiliki gambar yang mendukung materi pembelajaran

No	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Media sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran				
2	Media dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				
3	Media relevan dengan perkembangan siswa				
4	Media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran				
5	Media disertai dengan keterbacaan ukuran dan jenis huruf				
6	Media disertai dengan petunjuk penggunaan media				
7	Media memiliki tampilan ilustrasi/animasi yang menarik				
8	Media membantu guru dalam proses pembelajaran				
9	Media membantu meningkatkan pemahaman siswa				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

State Islamic University

( )



## Lembar Angket Respon Siswa

### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar

### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik/tidak tepat/tidak sesuai
  - 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
  - 3 = baik/tepat/sesuai
  - 4 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai
3. Siswa dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Siswa memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

NO	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Saya bisa menggunakan media ini dalam belajar				
2	Media dapat meningkatkan keaktifan saya dalam pembelajaran				
3	Media ini bisa sesuai dengan perkembangan saya				
4	Media dapat meningkatkan hasil belajar saya				
5	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media bisa membuat saya membaca materi				
6	Ada petunjuk penggunaan dalam media				
7	Media memiliki gambar yang mendukung materi pembelajaran				
8	Saya tertarik dengan tampilan ilustrasi/animasi media				
9	Media membantu saya dalam proses pembelajaran				
10	Media membantu meningkatkan pemahaman saya				
11	Media mudah saya gunakan dalam proses pembelajaran				



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University

( )

## Lampiran 3.1

## Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Aspek Media

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator			Rerata
		1	2	3	
	Tampilan				
1	Media menggunakan proporsi ukuran objek grafis yang baik	4	3	3	3,33
2	Media memiliki tampilan yang sederhana	4	4	4	4
3	Media memiliki background layout yang mampu menekankan pesan yang akan disampaikan	4	3	3	3,33
4	Media disertai dengan tulisan yang jelas	4	4	4	4
5	Media menggunakan dua atau tiga type styles (jenis huruf)	4	3	4	3,67
6	Media memiliki penataan huruf yang tepat	4	3	3	3,33
7	Media disertai dengan huruf yang relative sama di seluuh halaman media pembelajaran	4	3	4	3,67
8	Media menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan siswa	3	4	4	3,67
9	Media memiliki ukuran gambar yang mendukung materi pembelajaran	4	4	4	4
10	Media memiliki gambar dan animasi yang mampu membantu siswa dalam memperjelas informasi terutama yang bersifat abstrak	3	4	4	3,67
11	Media disertai dengan backsound yang tidak mengganggu proses belajar siswa	4	3	4	3,67
	Rerata Aspek	3,82	3,45	3,73	3,67
	Pemrograman				4
12	Media disertai dengan tombol navigasi yang mudah dioperasikan	4	4	4	3,67
13	Media disertai dengan ketepatan posisi navigasi	4	3	4	3,67
14	Media disertai dengan navigasi yang bersifat interaktif	3	4	4	3,67
15	Media mampu menarik perhatian pengguna	4	3	3	3,33
16	Media dapat dijalankan pada computer dan android	4	4	4	4
17	Media memiliki pengoperasian yang sederhana	4	4	4	4
18	Media bersifat maintainable (mudah dikelola)	4	4	4	4
19	Media dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing	4	4	4	4
	Rerata Aspek	3,87	3,75	3,87	3,83
	Keislaman				
20	Media memuat dalil naqli yang berkaitan dengan ilmu/pendidikan	3	4	4	3,67

21	Media memuat beberapa gambar yang bernuansa Islam	3	4	4	3,67
21	Media memuat mahfuzhat (kata-kata mutiara) yang berkaitan dengan ilmu/pendidikan	4	3	4	3,67
Rerata Aspek		3,33	3,67	3,87	3,67
Jumlah		11,02	10,87	11,6	11,17
Rerata Total		3,67	3,62	3,87	3,72
Kategori		SL	SL	SL	SL

UIN SUSKA RIAU

### Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Aspek Materi

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator			Rerata
		1	2	3	
	Isi				
1	Media menyajikan materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum 2013	3	3	4	3,33
2	Media menyajikan materi yang relevan dengan tuntutan indikator yang dirumuskan	4	3	4	3,67
3	Media menyajikan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	4	3	4	3,67
4	Media menyajikan materi yang relevan dengan perkembangan siswa	3	4	3	3,33
5	Media menyajikan materi yang relevan dengan keluasan ilmu	3	4	3	3,33
6	Media menyajikan konsep yang sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang matematika	4	4	4	4
7	Media menyajikan materi yang up to date sesuai dengan perkembangan keilmuan	3	3	4	3,33
	Rerata Aspek	3,43	3,42	3,72	3,53
	Kebahasaan				
8	Media menyajikan materi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	4	4	3	3,67
9	Media menyajikan materi menggunakan bahasa yang baik dan benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia	4	4	3	3,67
10	Media menyajikan materi menggunakan ejaan yang mengacu pada PUEBI	4	3	4	3,67
11	Media menyajikan materi menggunakan symbol/lambang yang konsisten	4	4	4	4
12	Media menyajikan materi yang memiliki tulisan yang dapat dibaca dengan jelas	4	4	4	4
13	Media menyajikan materi menggunakan kalimat yang tidak mengandung makna ganda	4	3	4	3,67
	Rerata Aspek	4	3,66	3,67	3,78
	Kelayakan Penyajian				
14	Media menyajikan materi dengan tujuan dan indikator dengan jelas	4	3	4	3,67
15	Media menyajikan materi dengan urutan yang sistematis	3	3	4	3,33
16	Media menyajikan materi yang mendukung keaktifan siswa	3	4	3	3,33
	Rerata Aspek	3,67	3,33	3,67	3,44
	Jumlah	11,1	10,41	11,06	10,75
	Rerata Total	3,7	3,47	3,69	3,58
	Kategori	SL	SL	SL	SL



### Rekapitulasi Hasil Penilaian Silabus

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator			Rerata
		1	2	3	
	Isi Silabus				
1	Kelengkapan komponen silabus	4	4	3	3,67
2	Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4
3	Kompetensi Dasar dirumuskan dengan jelas	4	4	3	3,67
4	Indikator dirumuskan dengan jelas	4	4	3	3,67
5	Pemilihan materi sesuai dengan indikator	3	4	4	3,67
6	Rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi	4	4	4	4
7	Kelengkapan alat penilaian yang digunakan	4	3	4	3,67
8	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	4	3	4	3,67
9	Kesesuaian media/sumber yang dipilih	4	3	4	3,67
	Rerata Aspek	3,89	3,67	3,67	3,74
	Penulisan dan Bahasa				
10	Sistematika penulisan silabus	4	4	4	4
11	Semua komponen silabus terbaca dengan jelas	4	3	4	3,67
12	Penggunaan bahasa yang baik	4	4	4	4
13	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	4	4	3	3,67
	Rerata Aspek	4	3,75	3,75	3,83
	Jumlah	7,89	7,42	7,42	7,57
	Rerata Total	3,94	3,71	3,71	3,78
	Kategori	SL	SL	SL	SL

### Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator			Rerata
		1	2	3	
	Isi RPP				
1	Kelengkapan komponen RPP	4	4	4	4
2	RPP disusun untuk setiap Kompetensi Dasar	4	3	4	3,67
3	Kejelasan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	4	3	4	3,67
4	Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4
5	Indikator dirumuskan dengan jelas	4	3	3	3,33
6	Tujuan dirumuskan dengan jelas	4	3	4	3,67
7	Pemilihan materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan	4	4	4	4
8	Kesesuaian media/sumber yang dipilih	4	4	4	4
9	Kejelasan kegiatan pembelajaran (pembuka, inti, penutup)	3	4	4	3,67
10	Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas sehingga mudah dilaksanakan oleh guru	4	4	4	4
11	Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan adanya nilai keislaman di dalamnya	2	3	4	3
12	Kelengkapan alat penilaian	3	3	3	3
13	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	4	4	4	4
14	Kejelasan rincian waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran	4	4	3	3,67
	Rerata Aspek	3,72	3,57	3,79	3,69
	Penulisan dan Bahasa				
15	Sistematika penulisan RPP	4	4	4	4
16	Teks RPP terbaca dengan jelas	4	4	3	3,67
17	Penggunaan bahasa yang baik	4	4	4	4
18	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	4	4	4	4
	Rerata Aspek	4	4	3,75	3,91
	Jumlah	7,72	7,57	7,54	7,6
	Rerata Total	3,86	3,78	3,77	3,8
	Kategori	SL	SL	SL	SL

### Rekapitulasi Hasil Penilaian Soal

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator			Rerata
		1	2	3	
1	Kejelasan setiap butir soal	4	3	4	3,67
2	Kejelasan petunjuk pengisian soal	4	4	4	4
3	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	4	4	3,67
4	Ketepatan bentuk soal dan KD	4	4	4	4
5	Butir soal berkaitan dengan materi	4	4	4	4
6	Tingkat kebenaran butir	4	3	3	3,33
7	Butir soal berkaitan dengan satu gagasan yang lengkap	4	4	4	4
8	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda	4	4	4	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	3	3,67
10	Bahasa yang digunakan efektif	4	4	4	4
11	Penulisan sesuai dengan PUEBI	4	4	4	4
	Jumlah	43	42	42	42,34
	Rerata Skor	3,91	3,82	3,83	3,85
	Kategori	SL	SL	SL	SL

## Lampiran 3.2

## Rekapitulasi Hasil Prediksi Kepraktisan Media oleh Guru

No	Komponen yang Dinilai	Guru			Rerata
		1	2	3	
1	Media menggunakan proporsi ukuran objek grafis yang baik	4	4	4	4
2	Media memiliki tampilan yang sederhana	4	4	4	4
3	Media memiliki background layout yang mampu menekankan pesan yang akan disampaikan	3	4	3	3,33
4	Media disertai dengan tulisan yang jelas	3	4	3	3,33
5	Media menggunakan dua atau tiga type styles (jenis huruf)	3	4	3	3,33
6	Media memiliki penataan huruf yang tepat	4	4	3	3,67
7	Media disertai dengan huruf yang relative sama di seluuh halaman media pembelajaran	4	4	4	4
8	Media menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	4	4
9	Media memiliki ukuran gambar yang mendukung materi pembelajaran	3	4	3	3,33
10	Media memiliki gambar dan animasi yang mampu membantu siswa dalam memperjelas informasi terutama yang bersifat abstrak	3	4	3	3,33
11	Media disertai dengan backsound yang tidak mengganggu proses belajar siswa	3	4	3	3,33
12	Media disertai dengan tombol navigasi yang mudah dioperasikan	3	4	3	3,33
13	Media disertai dengan ketepatan posisi navigasi	4	4	3	3,67
14	Media disertai dengan navigasi yang bersifat interaktif	4	4	4	4
15	Media mampu menarik perhatian pengguna	3	4	4	3,67
16	Media dapat dijalankan pada computer dan android	4	4	4	4
17	Media memiliki pengoperasian yang sederhana	4	4	4	4
18	Media bersifat maintainable (mudah dikelola)	3	4	4	3,67
19	Media dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing	3	4	3	3,33
20	Media memuat dalil naqli yang berkaitan dengan ilmu/pendidikan	3	4	3	3,33
	Jumlah	69	80	69	72,65
	Rerata Skor	3,45	4	3,45	3,62
	Kategori	SL	SL	SL	SL



## Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek Kepraktisan	Nilai Siswa																		Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	Pernyataan 1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	56	3,11
2	Pernyataan 2	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	63	3,50
3	Pernyataan 3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	52	2,89
4	Pernyataan 4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	1	3	4	4	4	3	4	63	3,50
5	Pernyataan 5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	62	3,44
6	Pernyataan 6	3	3	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	58	3,22
7	Pernyataan 7	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	1	4	4	4	4	2	3	61	3,39
8	Pernyataan 8	3	4	4	3	2	3	4	3	3	1	4	2	3	3	4	4	4	4	58	3,22
9	Pernyataan 9	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	63	3,50
10	Pernyataan 10	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	62	3,44
11	Pernyataan 11	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	62	3,44
12	Pernyataan 12	3	2	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	57	3,17
13	Pernyataan 13	3	2	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	61	3,39
14	Pernyataan 14	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	65	3,61
15	Pernyataan 15	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	4	4	62	3,44
16	Pernyataan 16	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	62	3,44
17	Pernyataan 17	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	64	3,56
18	Pernyataan 18	4	3	3	4	4	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	64	3,56
19	Pernyataan 19	3	2	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	60	3,33
20	Pernyataan 20	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	68	3,78
	Jumlah																				67,93
	Rerata Skor																			3,39	
Kategori																				Sangat Praktis	



## Lampiran 4

### Hasil Tes (Soal Post Test)

No	Nama Siswa	Soal					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Andreas Vigo	15	20	10	10	10	65
2	Aziz	20	20	20	20	20	100
3	Devi Ramadhani Liska	15	20	20	20	20	95
4	Fatir Hidayatullah	20	20	20	20	20	100
5	Geovano Pratama	15	20	20	10	20	85
6	Habirul Zikri	15	20	10	10	10	65
7	Hanifa Maharani	10	20	10	10	10	60
8	Hasby Reza Purnama	15	20	10	10	10	65
9	Keysi Azzurah Khaulika	15	20	10	10	10	65
10	M. Farhan	15	20	20	20	20	95
11	Mhd. Fikri	20	20	20	20	20	100
12	Meylia Putri	15	20	20	20	15	90
13	Muhammad Arif	20	20	20	20	20	100
14	Muhammad Fadil	15	20	20	20	20	95
15	Naira Putri	15	20	10	10	10	65
16	Radhitya Bagaskara	15	20	20	20	20	95
17	Reza Juliansyah	15	20	20	20	20	95
18	Tiara Ravina	20	20	20	20	20	100

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 5

### SILABUS PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : Madrasah Ibtidaiyah  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : V/2  
**Materi** : Bangun Ruang  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021

#### Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
3. Memahami, pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Memahami menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anasehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.1 Menjelaskan dan menentukan sifat-sifat bangun ruang serta membedakan bangun ruang berdasarkan gambarnya	Sifat-Sifat Bangun Ruang	3.1.1. Menjelaskan sifat-sifat bangun ruang 3.1.2. Membedakan setiap bangun ruang 3.1.3. Menentukan masing-masing sifat	➤ Religius ➤ Mandiri ➤ Gotong royong ➤ Kejujuran ➤ Kerja keras ➤ Percaya diri ➤ Kerja sama	<b>Mengamati</b> 1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing	6 JP	<b>Teknik Penilaian:</b> <b>Penilaian Kompetensi Pengetahuan:</b> Tes Tertulis (Pilihan ganda, Uraian/esai)	1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017 2. Buku

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
		<p>sesuai dengan bangun ruang yang dimaksud</p> <p>3.1.4. Menjelaskan unsur dan sifat-sifat bangun ruang serta digambarkan secara visual dengan tepat</p>		<p>2. Mengetahui Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami</li> <li>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa</li> </ol> <p><b>Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang.</li> <li>2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang</li> </ol>		<p>dan Tes Lisan</p> <p><b>Penilaian Kompetensi Keterampilan:</b> Proyek, pengamatan, wawancara, Portofolio /unjuk kerja, dan Produk</p> <p><b>Penilaian sikap:</b> Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.</p>	<p>Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017</p> <p>3. Modul/ bahan ajar,</p> <p>4. Internet</p> <p>5. Sumber lain yang relevan</p>



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Undang-Undang</p> <p>sebagian atau seluruh karya ilmiah, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah, mengutipan kepustakaan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>menyatakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>				<p>dengan bimbingan guru.</p> <p>3. Guru memberikan pembedaan dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.</p> <p>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <p>1. Guru memberikan soal latihan Sifat-Sifat Bangun Ruang kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i></p> <p>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Siswa mempresentasikan</p>		<p><b>Penilaian Pengetahuan:</b></p> <p>1. Mengidentifikasi gambar bangun ruang</p> <p>2. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang</p> <p><b>Unjuk Kerja:</b></p> <p>1. Membedakan setiap bangun ruang</p> <p>2. Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang</p> <p>3. Menghafal sifat-sifat</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
				secara lisan kepada teman-temannya tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang. 2. Siswa menyampaikan manfaat belajar Sifat-Sifat Bangun Ruang yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.		bangun ruang 4. Menggambar bangun ruang berdasarkan sifat-sifat yang dihafal	
3.2. Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan serta hubungan pangkat tiga dengan pangkat tiga.	<b>Volume Bangun Ruang</b>	3.2.1 Menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang 3.2.2 Menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang 3.2.3 Menentukan volume bangun ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Religius</li> <li>➤ Mandiri</li> <li>➤ Gotong royong</li> <li>➤ Kejujuran</li> <li>➤ Kerja keras</li> <li>➤ Percaya diri</li> <li>➤ Kerja sama</li> </ul>	<b>Mengamati</b> 1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Volume Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing 2. Mengetahui Volume Bangun Ruang.  <b>Menanya</b> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	6 JP	<b>Teknik Penilaian:</b> <b>Penilaian Kompetensi Pengetahuan:</b> Tes Tertulis (Pilihan ganda, Uraian/esai) dan Tes Lisan  <b>Penilaian Kompetensi Keterampilan:</b> Proyek,	1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017 2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>yang dimaksudkan sebagai bagian atau seluruh karya tulis yang menunjukkan kemampuan dan memperbanyak sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>		<p>yang dimaksud</p> <p>3.2.4 Menentukan volume dari setiap bangun ruang dengan tepat</p>		<p>tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami</p> <p>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa</p> <p><b>Menalar</b></p> <p>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Volume Bangun Ruang.</p> <p>2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Volume Bangun Ruang dengan bimbingan guru.</p> <p>3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.</p> <p>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham</p>		<p>pengamatan, wawancara, Portofolio / unjuk kerja, dan Produk</p> <p><b>Penilaian sikap:</b> Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.</p> <p><b>Penilaian Pengetahuan:</b> 1. Menentukan volume dari setiap bangun</p>	<p>3.Modul/ bahan ajar</p> <p>4.Internet</p> <p>5.Sumber lain yang relevan</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>ndang-Undang</p> <p>sebagian atau seluruh karya ilmiah tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,</p> <p>menugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>ikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>				<p>tentang Volume Bangun Ruang.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan soal latihan Volume Bangun Ruang kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i></li> <li>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temanya tentang Volume Bangun Ruang.</li> <li>2. Siswa menyampaikan manfaat belajar Volume Bangun Ruang yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.</li> </ol>		<p>ruang</p> <p><b>Unjuk Kerja:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyaji kan hasil telaah tentang volume bangun ruang</li> <li>2. Menyele saikan masalah masalah pada kehidup an sehari-hari yang berhubu ngan dengan volume bangun ruang</li> </ol>	



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.3. Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana	Jaring-Jaring Bangun Ruang	3.3.1 Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret 3.3.2 Membuat jaring-jaring bangun ruang 3.3.3 Menentukan jaring bangun ruang yang dimaksud 3.3.4 Menentukan jaring dari setiap bangun ruang dengan tepat	➤ Religius ➤ Mandiri ➤ Gotong royong ➤ Kejujuran ➤ Kerja keras ➤ Percaya diri ➤ Kerja sama	<b>Mengamati</b> 1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing 2. Mengetahui Jaring Bangun Ruang.  <b>Menanya</b> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. 2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami 3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa  <b>Menalar</b> 1. Siswa mencoba	6 JP	<b>Teknik Penilaian:</b> <b>Penilaian Kompetensi Pengetahuan:</b> Tes Tertulis (Pilihan ganda, Uraian/esai) dan Tes Lisan  <b>Penilaian Kompetensi Keterampilan:</b> Proyek, pengamatan, wawancara, Portofolio / unjuk kerja, dan Produk  <b>Penilaian sikap:</b> Mencatat hal-hal menonjol (positif atau	1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017 2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017 3. Modul/ bahan ajar 4. Internet 5. Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
<p>Undang-Undang</p> <p>sebagian atau seluruh karya ilmiah yang diterbitkan tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>menugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>menkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>				<p>berdiskusi dengan temannya tentang Jaringan Bangun Ruang.</p> <p>2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Jaringan Bangun Ruang dengan bimbingan guru.</p> <p>3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.</p> <p>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Jaringan Bangun Ruang.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <p>1. Guru memberikan soal latihan Jaringan Bangun Ruang kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i></p>		<p>negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.</p> <p><b>Penilaian Pengetahuan:</b></p> <p>Membuat jaring-jaring bangun ruang</p> <p><b>Unjuk Kerja:</b></p> <p>Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret</p> <p>Menentukan jaring dari setiap</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
				<p><i>Professional CS6</i></p> <p>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temanya tentang Jaring Bangun Ruang.</p> <p>2. Siswa menyampaikan manfaat belajar Jaring Bangun Ruang yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.</p>		bangun ruang	

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

**LATHIFAH AL HUSNA**



## Lampiran 6

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Sifat-Sifat Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga
Pertemuan	: 8
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Menjelaskan dan menentukan sifat-sifat bangun ruang serta membedakan bangun ruang berdasarkan gambarnya

#### C. INDIKATOR

- 3.1.1 Menjelaskan sifat-sifat bangun ruang
- 3.1.2 Membedakan setiap bangun ruang
- 3.1.3 Menentukan masing-masing sifat sesuai dengan bangun ruang yang dimaksud
- 3.1.4 Menjelaskan unsur dan sifat-sifat bangun ruang serta digambarkan secara visual dengan tepat

#### D. TUJUAN

1. Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat bangun ruang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi UIN Suska Riau  
State Islamic University Sultan Syarif Qasim Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Siswa dapat membedakan setiap bangun ruang.
3. Siswa mampu menentukan masing-masing sifat sesuai dengan bangun ruang yang dimaksud
4. Siswa dapat menjelaskan unsur dan sifat-sifat bangun ruang serta digambarkan secara visual dengan tepat.

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Gambar dan Sifat Bangun Ruang (Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga)

#### F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

#### G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

#### H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

#### I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah</li> </ol>	15 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan	
6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
<p><b>KegiatanInti</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing</li> <li>2. Mengetahui Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami</li> <li>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa</li> </ol> <p><b>Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</li> <li>2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga dengan bimbingan guru.</li> <li>3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.</li> <li>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</li> </ol> <p><b>Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan soal latihan Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i></li> <li>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi</li> <li>2. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</li> </ol>	75 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Siswa menyampaikan manfaat belajar Sifat-Sifat Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.

15 menit

### Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan penguatan materi tentang sifat bangun ruang
2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa
3. Guru menyampaikan tugas di rumah kerja sama dengan Orang Tua
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.
5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan
  - 1) Tes Tertulis
    - a) Pilihan Ganda
    - b) Uraian/Esai
  - 2) Tes Lisan
- b. Penilaian Kompetensi Keterampilan
  - 1) Proyek, pengamatan, wawancara
  - 2) Portofolio / unjuk kerja,
  - 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

- a. Mengidentifikasi gambar bangun ruang
- b. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Membedakan setiap bangun ruang
- b. Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang
- c. Menghafal sifat-sifat bangun ruang
- d. Menggambar bangun ruang berdasarkan sifat-sifat yang dihafal

Refleksi Guru:

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

**LATHIFAH AL HUSNA**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Sifat-Sifat Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut
Pertemuan	: 9
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menjelaskan dan menentukan sifat-sifat bangun ruang serta membedakan bangun ruang berdasarkan gambarnya

### C. INDIKATOR

- 3.1.1 Menjelaskan sifat-sifat bangun ruang
- 3.1.2 Membedakan setiap bangun ruang
- 3.1.3 Menentukan masing-masing sifat sesuai dengan bangun ruang yang dimaksud
- 3.1.4 Menjelaskan unsur dan sifat-sifat bangun ruang serta digambarkan secara visual dengan tepat

### D. TUJUAN

1. Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat bangun ruang.
2. Siswa dapat membedakan setiap bangun ruang.
3. Siswa mampu menentukan masing-masing sifat sesuai dengan bangun ruang yang dimaksud

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Siswa dapat menjelaskan unsur dan sifat-sifat bangun ruang serta digambarkan secara visual dengan tepat.

## **E. MATERI PEMBELAJARAN**

Gambar dan Sifat Bangun Ruang (Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut)

## **F. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

## **G. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

## **H. SUMBER BELAJAR**

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

## **I. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar dirumah bersama orangtua yang telah dilakukan</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### KegiatanInti

#### Mengamati

1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* secara terbimbing
2. Mengetahui Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.

#### Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa

#### Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut dengan bimbingan guru.
3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.

#### Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*
2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu

#### Mengkomunikasikan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi
2. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
3. Siswa menyampaikan manfaat belajar Sifat-Sifat Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.

75 menit



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Kegiatan Penutup</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi tentang sifat bangun ruang</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>3. Guru menyampaikan tugas di rumah kerja sama dengan Orang Tua</li> <li>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</li> <li>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa</li> </ol>	15 menit
--	----------

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan
  - 1) Tes Tertulis
    - a) Pilihan Ganda
    - b) Uraian/Esai
  - 2) Tes Lisan
- b. Penilaian Kompetensi Keterampilan
  - 1) Proyek, pengamatan, wawancara
  - 2) Portofolio / unjuk kerja,
  - 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

- a. Mengidentifikasi gambar bangun ruang
- b. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Membedakan setiap bangun ruang
- b. Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang
- c. Menghafal sifat-sifat bangun ruang
- d. Menggambar bangun ruang berdasarkan sifat-sifat yang dihafal





UIN SUSKA RIAU

Refleksi Guru:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

LATHIFAH AL HUSNA

UIN SUSKA RIAU



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Volume Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga
Pertemuan	: 10
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga

### C. INDIKATOR

- 3.2.1. Menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang
- 3.2.2. Menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
- 3.2.3. Menentukan volume bangun ruang yang dimaksud
- 3.2.4. Menentukan volume dari setiap bangun ruang dengan tepat

### D. TUJUAN

1. Siswa mampu menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang.
2. Siswa mampu menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
3. Siswa mampu menentukan volume bangun ruang yang dimaksud
4. Siswa dapat menentukan volume dari setiap bangun ruang dengan tepat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## E. MATERI PEMBELAJARAN

Volume Bangun Ruang (Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga)

## F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

## G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

## H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah dilakukan</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Volume Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i></li> </ol>	75 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

*Professional CS6* secara terbimbing

- Mengetahui Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.

### Menanya

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.
- Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami
- Guru menjelaskan pertanyaan siswa

### Menalar

- Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga dengan bimbingan guru.
- Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
- Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.

### Mencoba

- Guru memberikan soal latihan Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*
- Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu

### Mengkomunikasikan

- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi
- Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.
- Siswa menyampaikan manfaat belajar Volume Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Kegiatan Penutup</b> 1. Guru memberikan penguatan materi tentang volume bangun ruang 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa 3. Guru menyampaikan tugas di rumah kerja sama dengan Orang Tua 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa	15 menit
--	----------

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan Ganda
  - b) Uraian/Esai
- 2) Tes Lisan

#### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara
- 2) Portofolio/ unjuk kerja
- 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

Menentukan volume dari setiap bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
- b. Menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang



Refleksi Guru:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

LATHIFAH AL HUSNA

UIN SUSKA RIAU



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Volume Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut
Pertemuan	: 11
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga

### C. INDIKATOR

- 3.2.1 Menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang
- 3.2.2 Menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
- 3.2.3 Menentukan volume bangun ruang yang dimaksud
- 3.2.4 Menentukan volume dari setiap bangun ruang dengan tepat

### D. TUJUAN

1. Siswa mampu menyelesaikan masalah masalah paada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang.
2. Siswa mampu menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
3. Siswa mampu menentukan volume bangun ruang yang dimaksud

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Siswa dapat menentukan volume dari setiap bangun ruang dengan tepat

## E. MATERI PEMBELAJARAN

Volume Bangun Ruang (Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut)

## F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

## G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

## H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah dilakukan</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati</b>	75 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Volume Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* secara terbimbing
2. Mengetahui Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.

### Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa

### Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut dengan bimbingan guru.
3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.

### Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*
2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu

### Mengkomunikasikan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi
2. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
3. Siswa menyampaikan manfaat belajar Volume Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Kegiatan Penutup</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi tentang volume bangun ruang</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>3. Guru menyampaikan tugas di rumah kerja sama dengan Orang Tua</li> <li>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</li> <li>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa</li> </ol>	15 menit
---	----------

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan
  - 1) Tes Tertulis
    - a) Pilihan Ganda
    - b) Uraian/Esai
  - 2) Tes Lisan
- b. Penilaian Kompetensi Keterampilan
  - 1) Proyek, pengamatan, wawancara
  - 2) Portofolio/ unjuk kerja
  - 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

Menentukan volume dari setiap bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Menyajikan hasil telaah tentang volume bangun ruang
- b. Menyelesaikan masalah masalah pada kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan volume bangun ruang



UIN SUSKA RIAU

Refleksi Guru:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

LATHIFAH AL HUSNA

UIN SUSKA RIAU



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Jaring Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga
Pertemuan	: 12
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana

### C. INDIKATOR

- 3.3.1 Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret
- 3.3.2 Membuat jaring-jaring bangun ruang
- 3.3.3 Menentukan jaring bangun ruang yang dimaksud
- 3.3.4 Menentukan jaring dari setiap bangun ruang dengan tepat

### D. TUJUAN

1. Siswa mampu mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret.
2. Siswa mampu membuat jaring-jaring bangun ruang
3. Siswa mampu menentukan jaring bangun ruang yang dimaksud
4. Siswa dapat menentukan jaring dari setiap bangun ruang dengan tepat.

### E. MATERI PEMBELAJARAN

Jaring Bangun Ruang (Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

## G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

## H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah dilakukan</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing</li> <li>2. Mengetahui Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.</li> </ol>	75 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa

### Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga dengan bimbingan guru.
3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.

### Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*
2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu

### Mengkomunikasikan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi
2. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga.
3. Siswa menyampaikan manfaat belajar Jaring Balok, Kubus, Limas Segiempat, Prisma Segitiga yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.

### Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan penguatan materi tentang jaring bangun ruang
2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa
3. Guru menyampaikan tugas dirumah kerja sama dengan Orang Tua
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.

15 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan Ganda
  - b) Uraian/Esai

#### 2) Tes Lisan

#### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara
- 2) Portofolio/ unjuk kerja
- 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

Membuat jaring-jaring bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret
- b. Menentukan jaring dari setiap bangun ruang

Refleksi Guru:

UIN SUSKA RIAU

Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

**LATHIFAH AL HUSNA**



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Pelajaran	: Jaring-Jaring Bangun Ruang
Sub Pelajaran	: Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut
Pertemuan	: 13
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit (3 JP)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana

### C. INDIKATOR

- 3.3.1 Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret
- 3.3.2 Membuat jaring-jaring bangun ruang
- 3.3.3 Menentukan jaring bangun ruang yang dimaksud
- 3.3.4 Menentukan jaring dari setiap bangun ruang dengan tepat

### D. TUJUAN

1. Siswa mampu mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret.
2. Siswa mampu membuat jaring-jaring bangun ruang
3. Siswa mampu menentukan jaring bangun ruang yang dimaksud
4. Siswa dapat menentukan jaring dari setiap bangun ruang dengan tepat.

### E. MATERI PEMBELAJARAN

Jaring Bangun Ruang (Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

## G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media, LCD projector
2. Laptop
3. Bahan Tayang
4. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

## H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Matematika Kelas V Revisi 2017
2. Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas V Revisi 2017
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pembuka</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.</li> <li>3. Untuk menjaga semangat nasionalisme menyanyikan salah satu lagu wajib atau nasional.</li> <li>4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>5. Guru mengulas tugas belajar di rumah bersama orangtua yang telah dilakukan</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i> secara terbimbing</li> <li>2. Mengetahui Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.</li> </ol>	75 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Menanya

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.
2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami
3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa

### Menalar

1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut dengan bimbingan guru.
3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa.
4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.

### Mencoba

1. Guru memberikan soal latihan Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut kepada siswa berbantuan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*
2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu

### Mengkomunikasikan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang diberi nama dengan nama sahabat nabi
2. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut.
3. Siswa menyampaikan manfaat belajar Jaring-Jaring Limas Segitiga, Tabung dan Kerucut yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.

### Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan penguatan materi tentang Jaring bangun ruang
2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa
3. Guru menyampaikan tugas dirumah kerja sama dengan Orang Tua
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.

15 menit



- |   |  |
|---|--|
| 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa |  |
|---|--|

## J. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan Ganda
  - b) Uraian/Esai

- 2) Tes Lisan

#### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara
- 2) Portofolio/ unjuk kerja
- 3) Produk

### 2. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin melalui jurnal.

### 3. Penilaian Pengetahuan

Membuat jaring-jaring bangun ruang

### 4. Unjuk Kerja

- a. Mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret
- b. Menentukan jaring dari setiap bangun ruang

Refleksi Guru:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Mengetahui  
Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Tanah Datar, 2021  
Peneliti

**LATHIFAH AL HUSNA**



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran 7.1

### Soal Test

Nama :

Kelas :

MI :

### Petunjuk:

1. Kerjakan soal-soal berikut dengan sungguh-sungguh
2. Kerjakan mulai dari soal yang dianggap paling mudah
3. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit

### Soal:

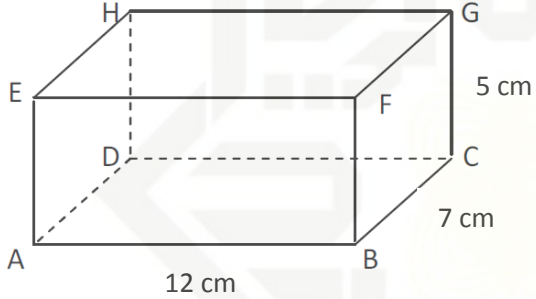
1. Hasan memiliki sebuah kotak kayu yang memiliki panjang 12 cm. Lebar kotak itu adalah 7 cm, dan tingginya adalah 5 cm. Berapa volume kotak Hasan?
2. Sebuah celengan berbentuk Kakkah. Jika dibongkar, akan membentuk beberapa bangun datar yang sama besar ukurannya. Berapa banyak bangun datar yang bisa dihasilkan dari pembongkaran celengan tersebut?
3. Sebuah tenda berbentuk prisma dengan ujung-ujungnya berbentuk segitiga, dimana alas segitiganya = 90 cm, dan tinggi segitiga = 120 cm. Sedangkan tinggi tenda = 200 cm. Berapa volume dari tenda tersebut?
4. Sebuah piramida mini memiliki alas berbentuk persegi. Sisi persegi itu panjangnya 90 cm. Tinggi segitiga pada bidang piramida itu adalah 120 cm. Berapa volume dari piramida mini tersebut?
5. Jika panjang setengah alas kerucut = 40 mm, dan panjang selimut kerucut adalah 5 cm. Berapa volume kerucut?



## Lampiran 7.2

## Rubrik Penyelesaian

## Soal Test Bangun Ruang

No.	Penyelesaian	Skor	Skor Total
1	<p><b>Soal</b></p> <p>Hasan memiliki sebuah kotak kayu yang memiliki panjang 12 cm. Lebar kotak itu adalah 7 cm, dan tingginya adalah 5 cm. Bantu Hasan untuk menentukan volume kotaknya!</p> <p><b>Indikator: Siswa menentukan volume balok</b></p>		20
		10	
	$V = p \times l \times t$ $= 12 \times 7 \times 5$ $= 420 \text{ cm}^3$	10	
2	<p><b>Soal</b></p> <p>Sebuah celengan berbentuk Kakkah. Jika dibongkar, akan membentuk beberapa persegi. Berapa banyak persegi yang bisa dihasilkan dari pembongkaran celengan tersebut?</p> <p><b>Indikator: Siswa menentukan jaring-jaring Kubus</b></p>		20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

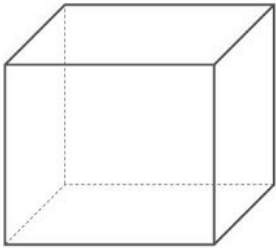
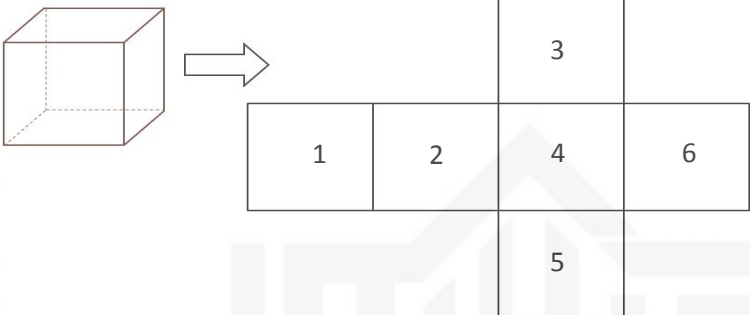
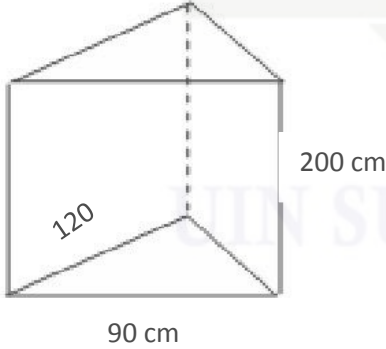
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>		10	
<p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	 <p>Persegi yang dihasilkan dari pembongkaran celengan adalah 6</p>	10	
3	<p><b>Soal</b></p> <p>Sebuah tenda berbentuk prisma dengan ujung-ujungnya berbentuk segitiga, dimana alas segitiganya = 90 cm, dan tinggi segitiga = 120 cm. Sedangkan tinggi tenda = 200 cm. Berapa volume dari tenda tersebut?</p>		20
<p><b>Indikator: Siswa menentukan volume prisma segitiga</b></p>			
<p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>		10	
	<p>Luas alas tenda = <math>\frac{1}{2} a \times t</math>  <math>= \frac{1}{2} 90 \times 120</math></p>	10	

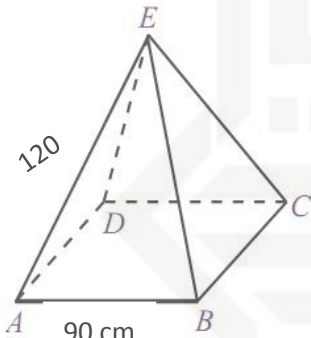




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	$= 5.400 \text{ cm}^2$ <p>Volume tenda = Luas alas x tinggi</p> $= 5.400 \times 200$ $= 1.080.000 \text{ cm}^3$		
4	<p><b>Soal:</b></p> <p>Sebuah piramida mini memiliki alas berbentuk persegi. Sisi persegi itu panjangnya 90 cm. Tinggi segitiga pada bidang piramida itu adalah 120 cm. Berapa volume dari piramida mini tersebut?</p>		20
	<p><b>Indikator: Siswa menentukan volume limas segiempat</b></p>		
		10	
	<p>Luas alas = <math>s^2</math></p> $= 90^2$ $= 8.100 \text{ cm}^2$ <p>Volume piramida = <math>\frac{1}{3}</math> luas alas x tinggi</p> $= \frac{1}{3} 8.100 \times 120$ $= 324.000 \text{ cm}^3$	10	
5	<p><b>Soal</b></p> <p>Jika panjang setengah alas kerucut = 40 mm, dan panjang selimut</p>		20



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

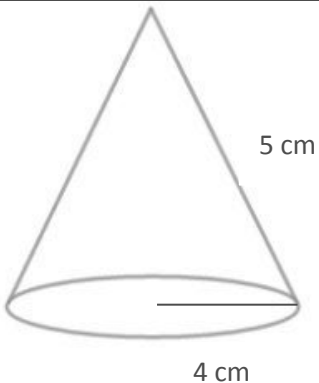
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	kerucut adalah 5 cm. Berapa volume kerucut?	
	<b>Indikator: Siswa menentukan volume kerucut</b>	
		10
	$t^2 = s^2 - r^2$ $= 5^2 - 4^2$ $= 25 - 16$ $= 9$ $t = 3$ $\text{Volume} = \frac{1}{3} \pi r^2 t$ $= \frac{1}{3} 3,14 \times (4)^2 \times 3$ $= 50,24 \text{ cm}^3$	10
	<b>Total Skor Maksimal</b>	<b>100</b>

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{100} \times 100$$



## Lampiran 8

### MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (SIFAT BANGUN RUANG)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tampilan Awal Media Pembelajaran



Tampilan Menu Utama

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Dalil/Mahfuzhat



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat "Al-Quran"





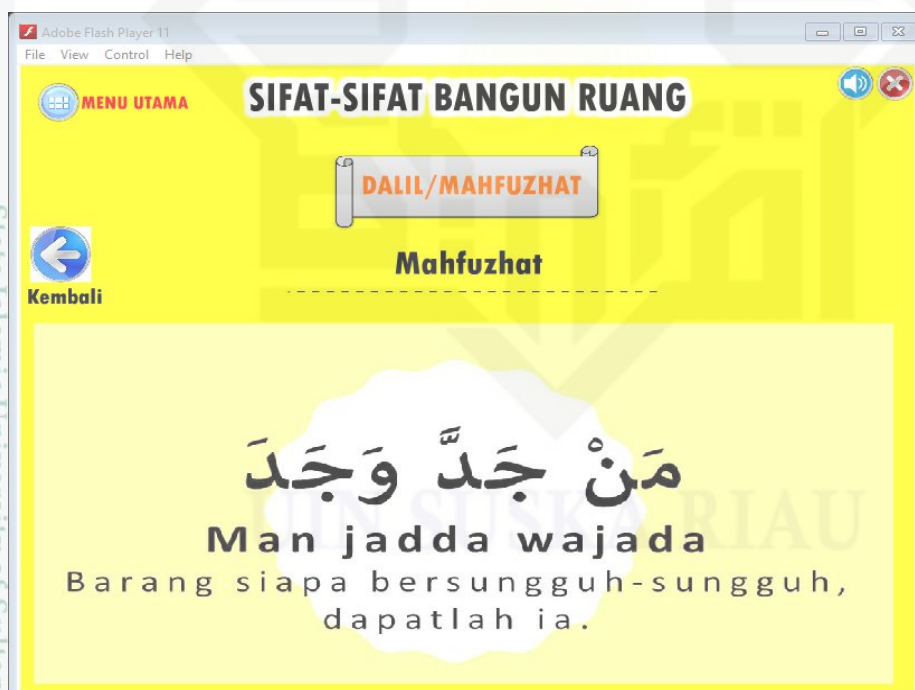
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Hadits”



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Mahfuzhat”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu KD



Tampilan Menu IPK



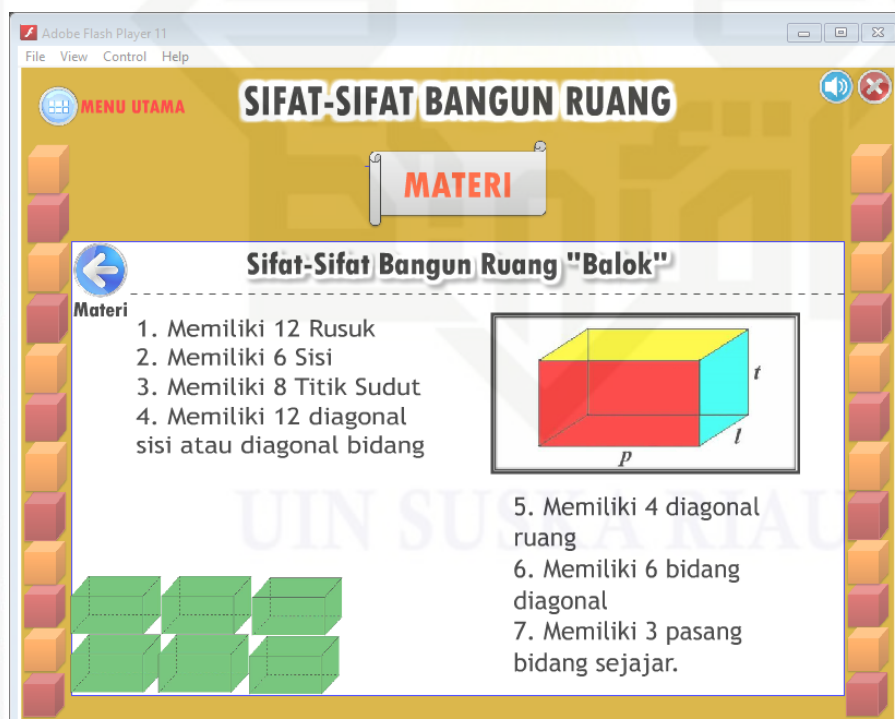
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Materi



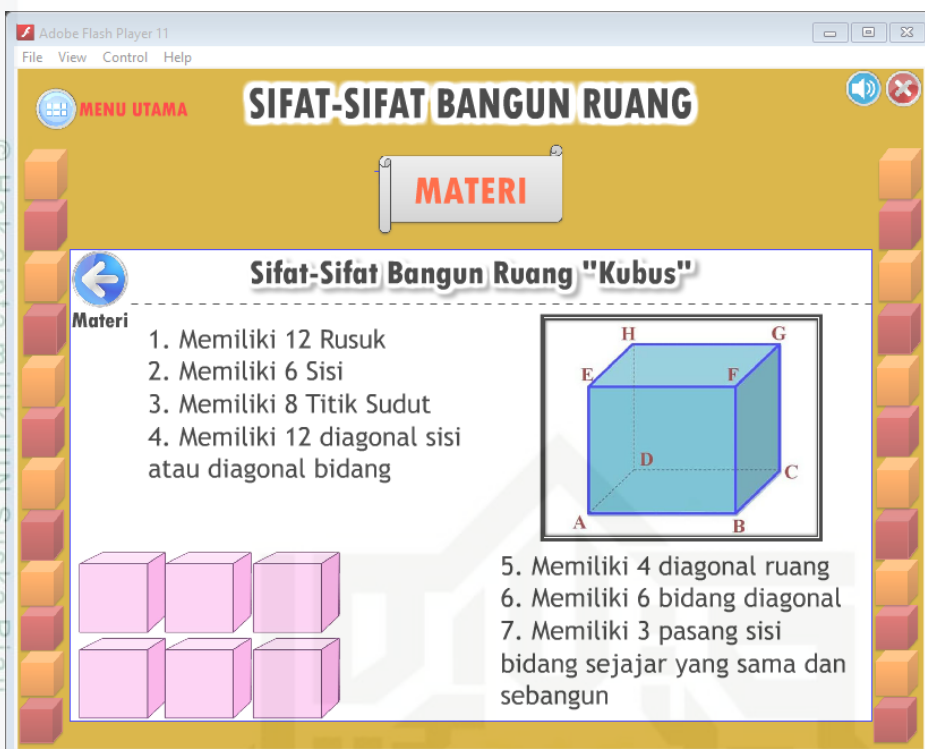
Tampilan Sub Menu Materi “Balok”



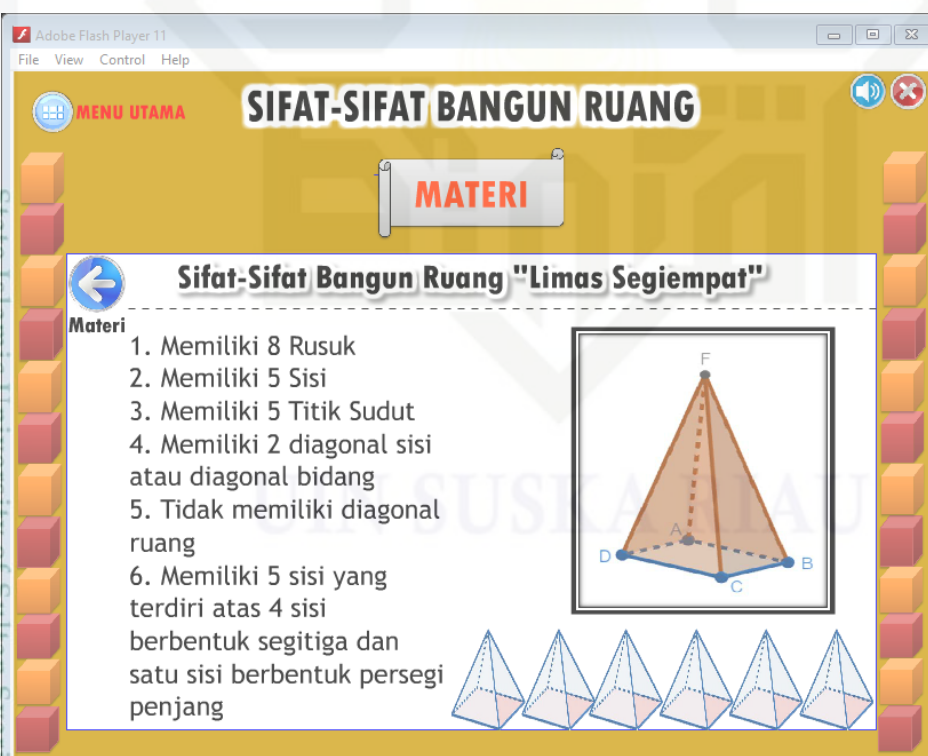
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@ Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi "Kubus"



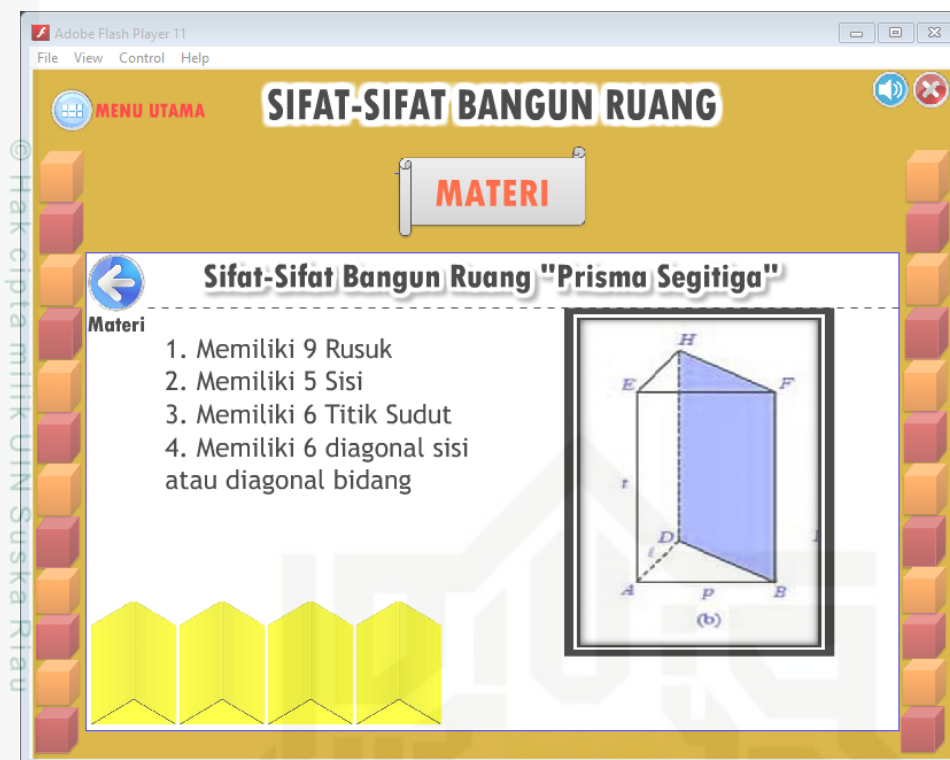
Tampilan Sub Menu Materi "Limas Segi Empat"



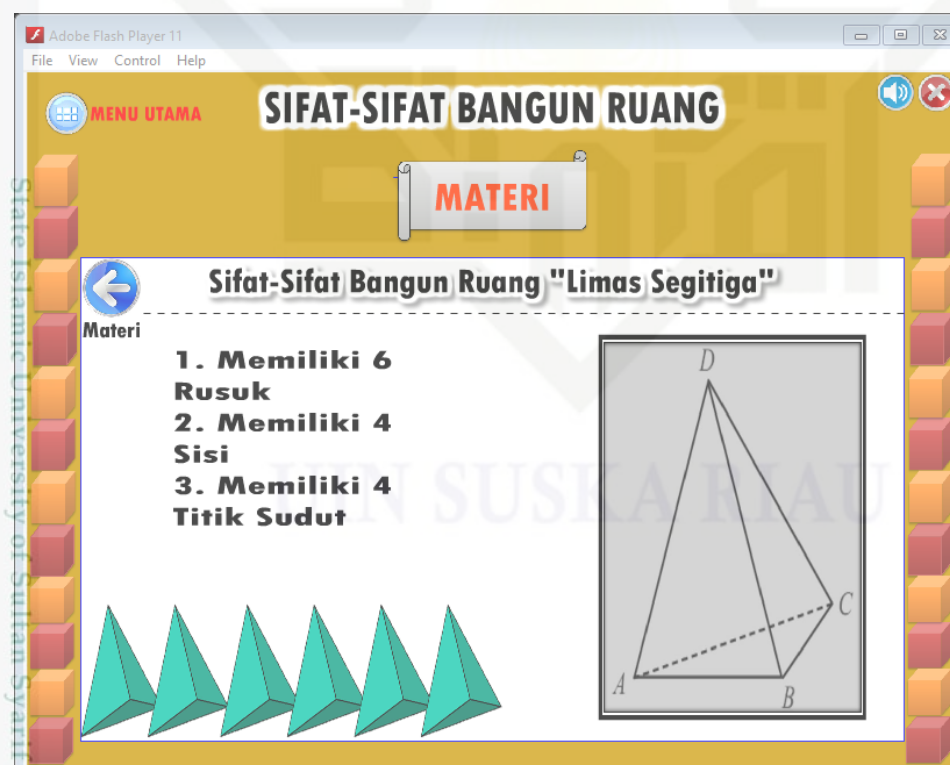


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tampilan Sub Menu Materi "Prisma Segitiga"



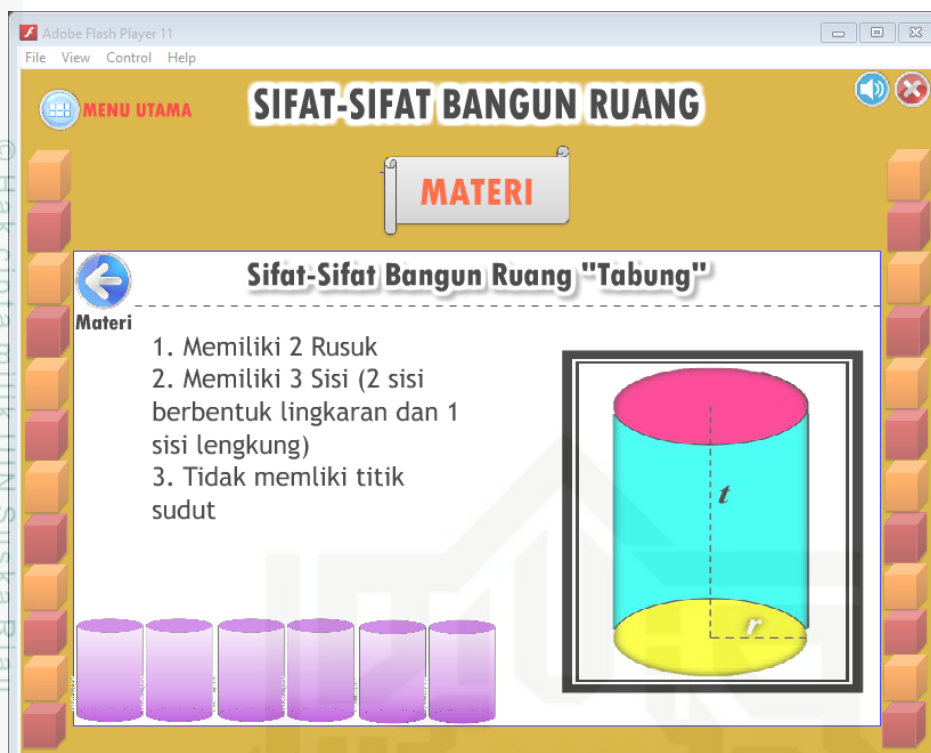
Tampilan Sub Menu Materi "Limas Segitiga"



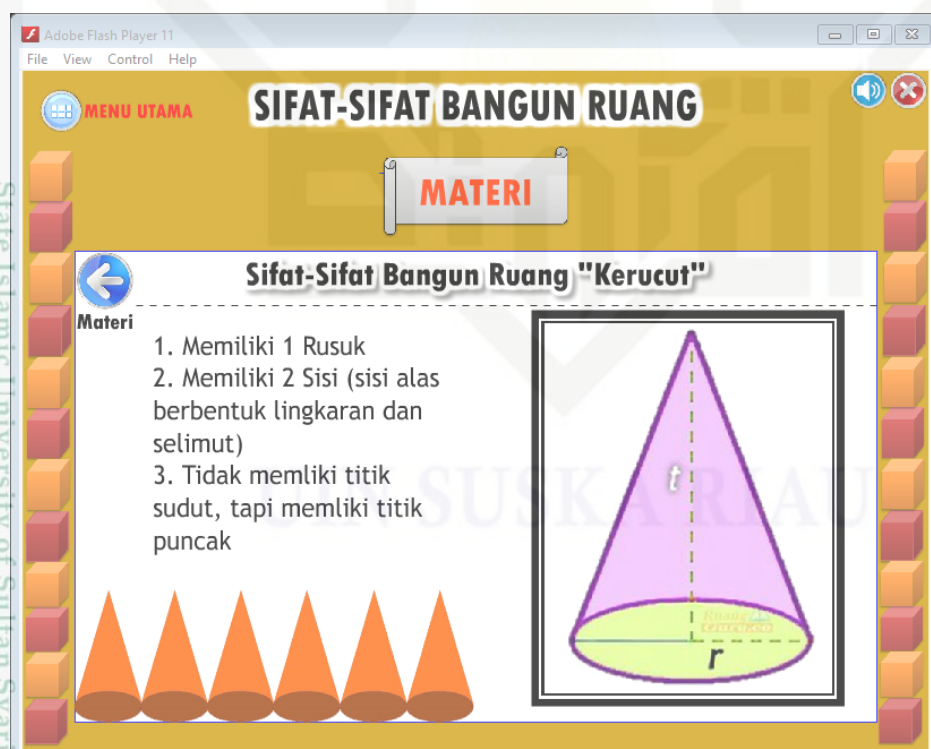
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi "Tabung"



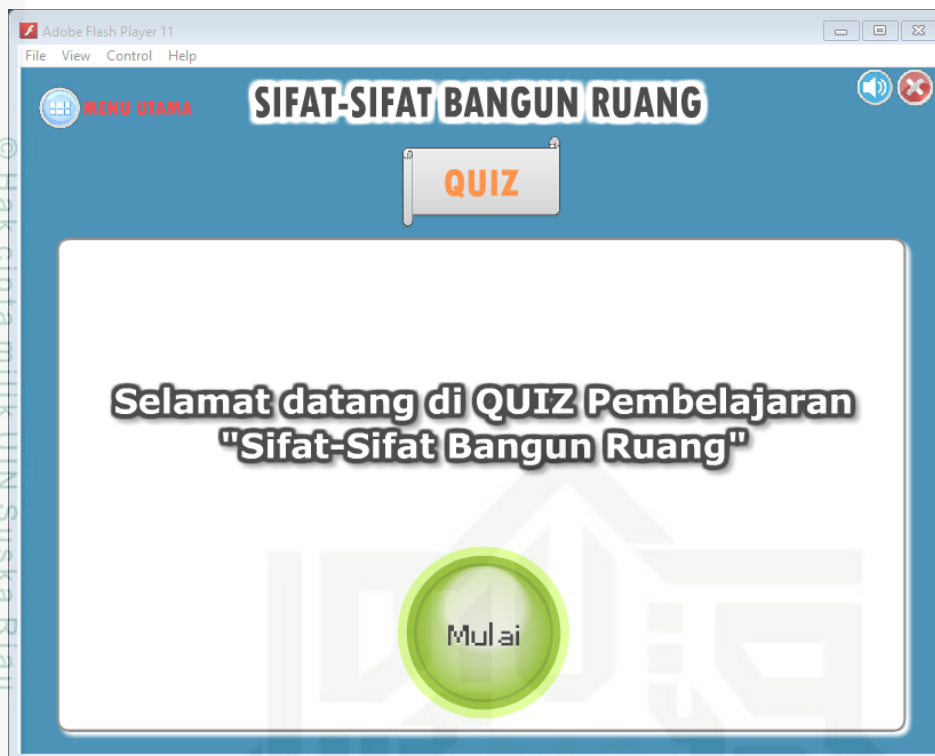
Tampilan Sub Menu Materi "Kerucut"



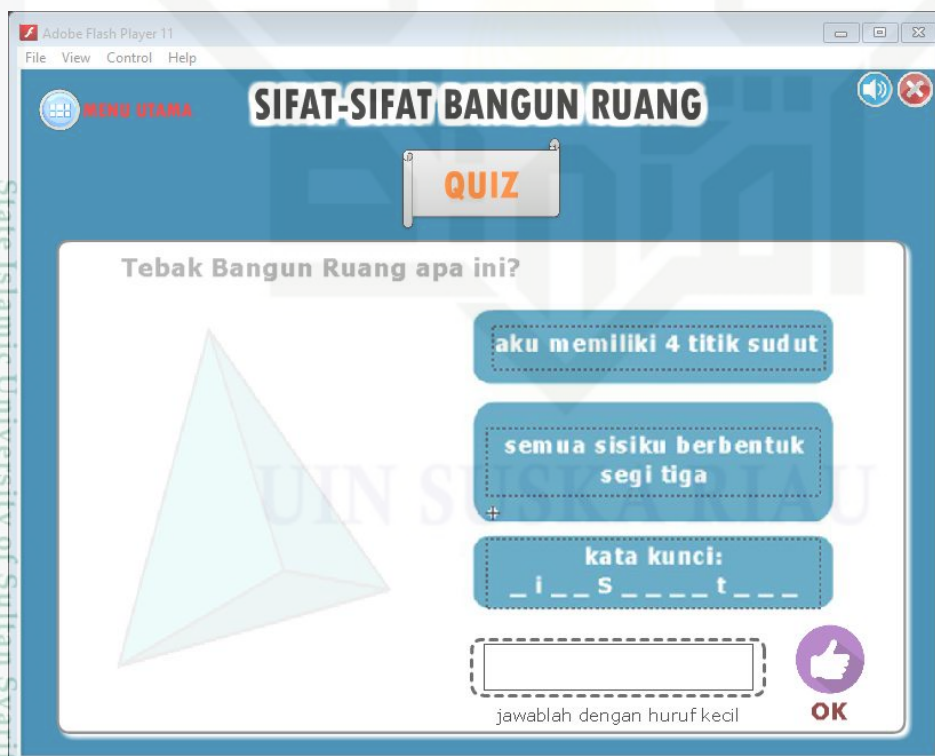
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu *Quiz*



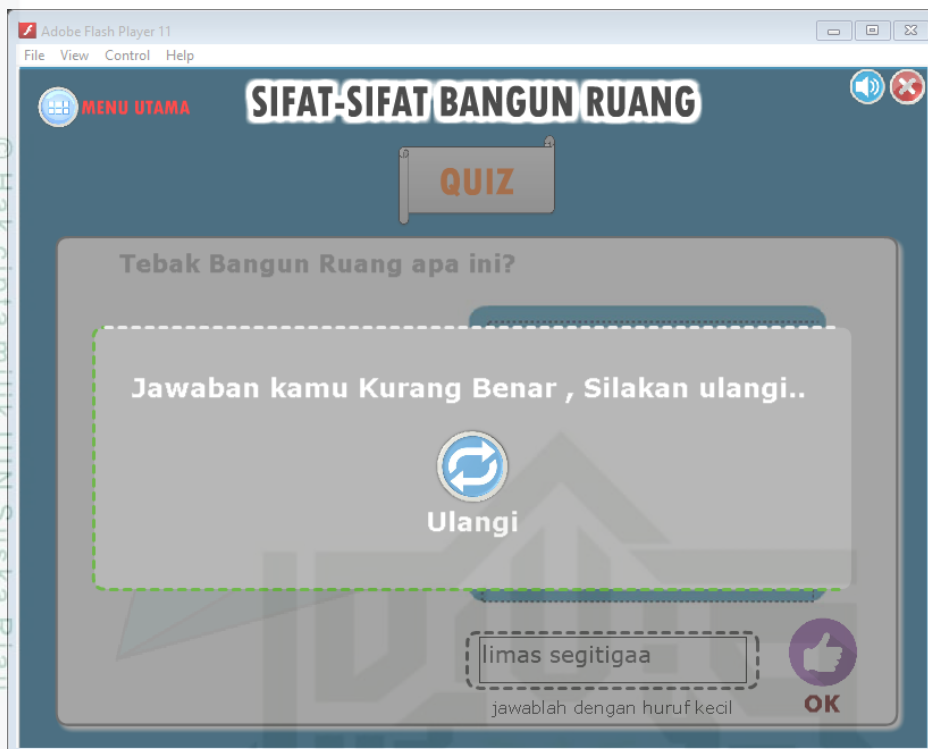
Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 1”



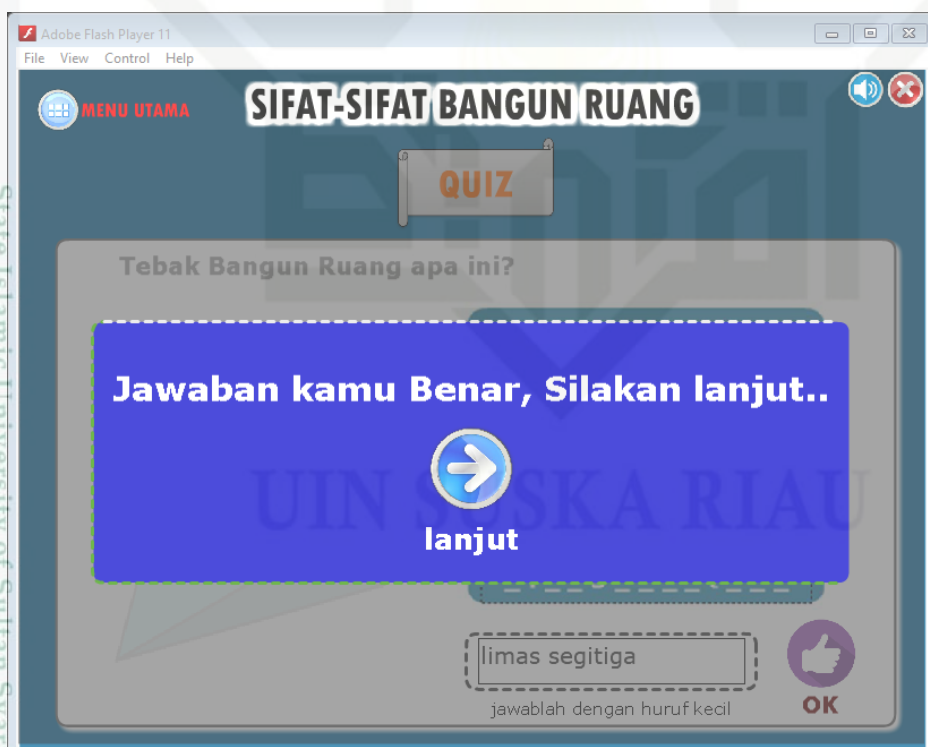
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@ Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Jawaban Salah di Menu *Quiz*



Tampilan Jawaban Benar di Menu *Quiz*

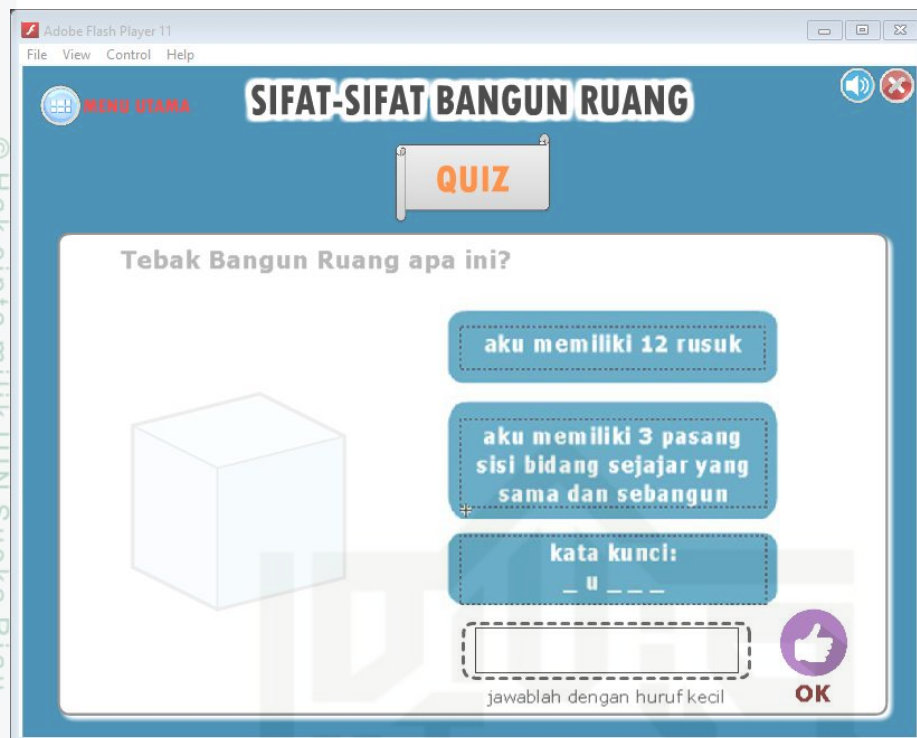




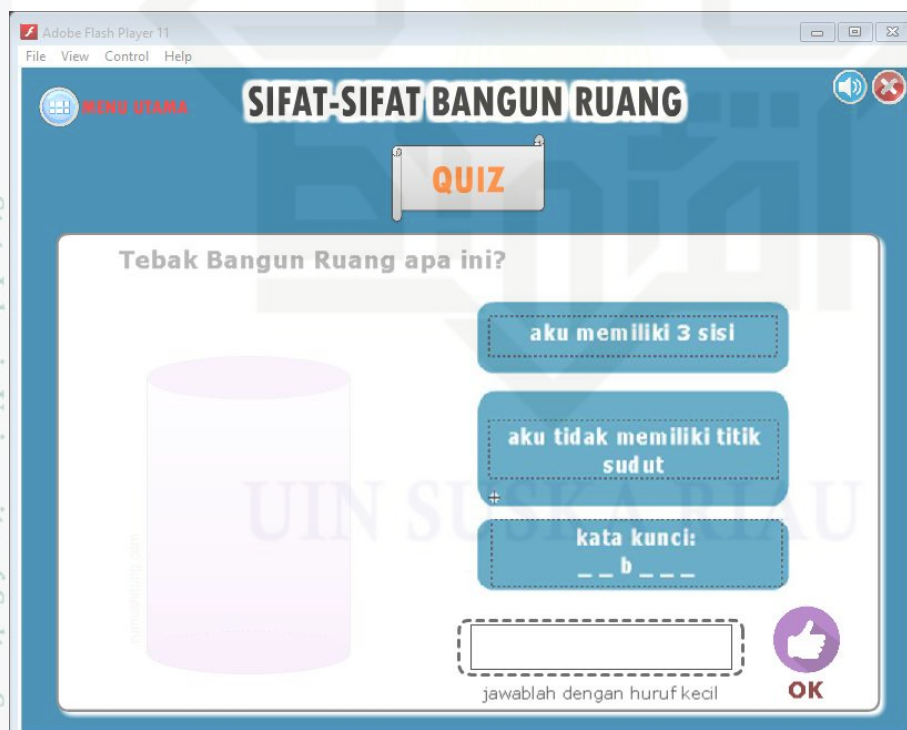
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 2”



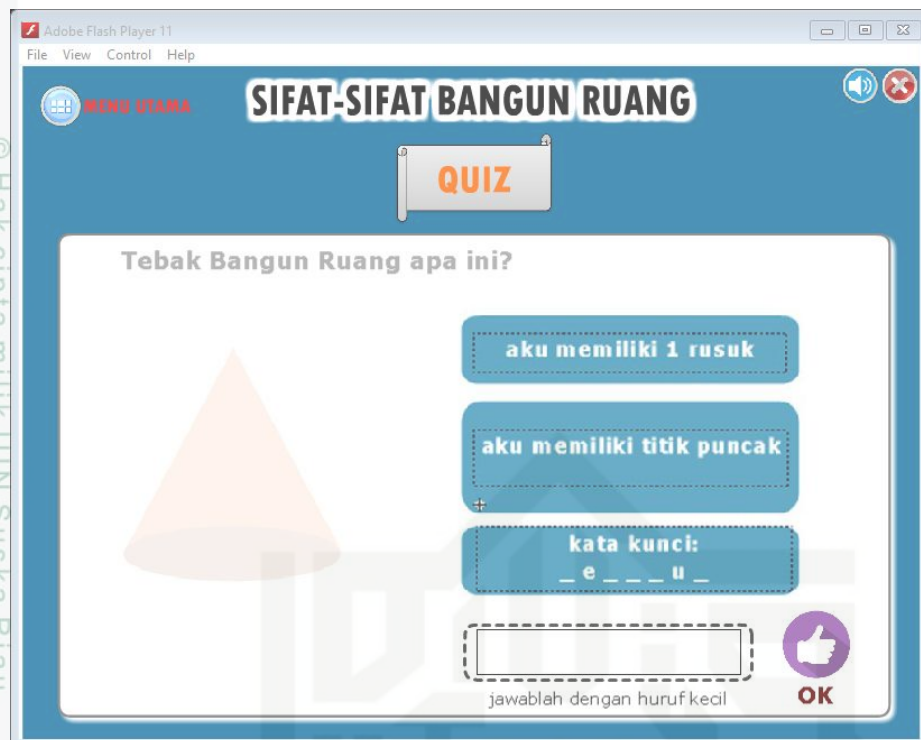
Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 3”



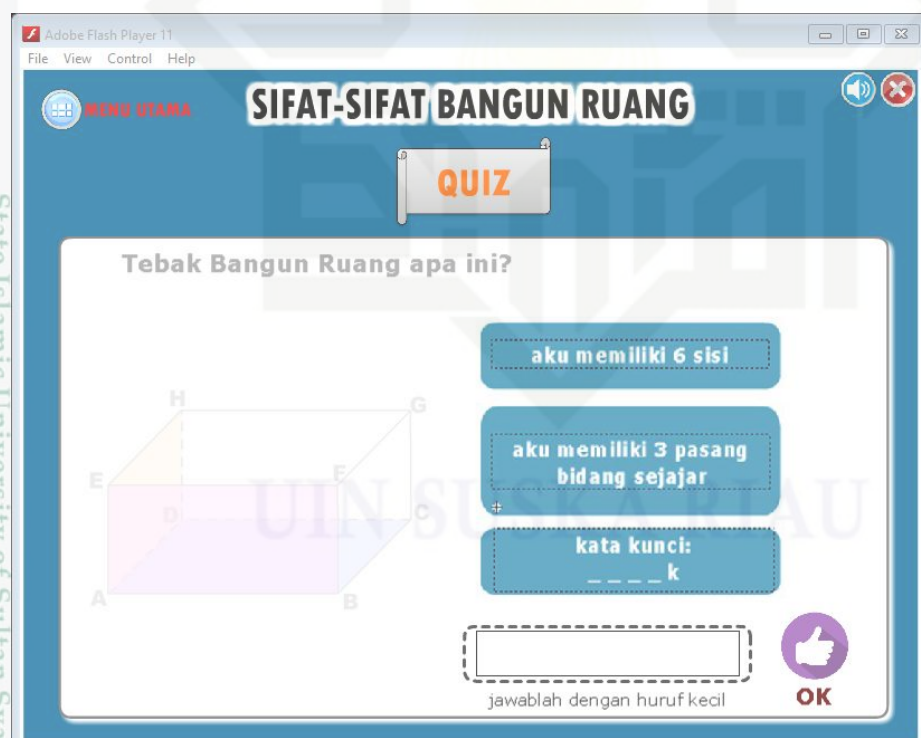
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 4”



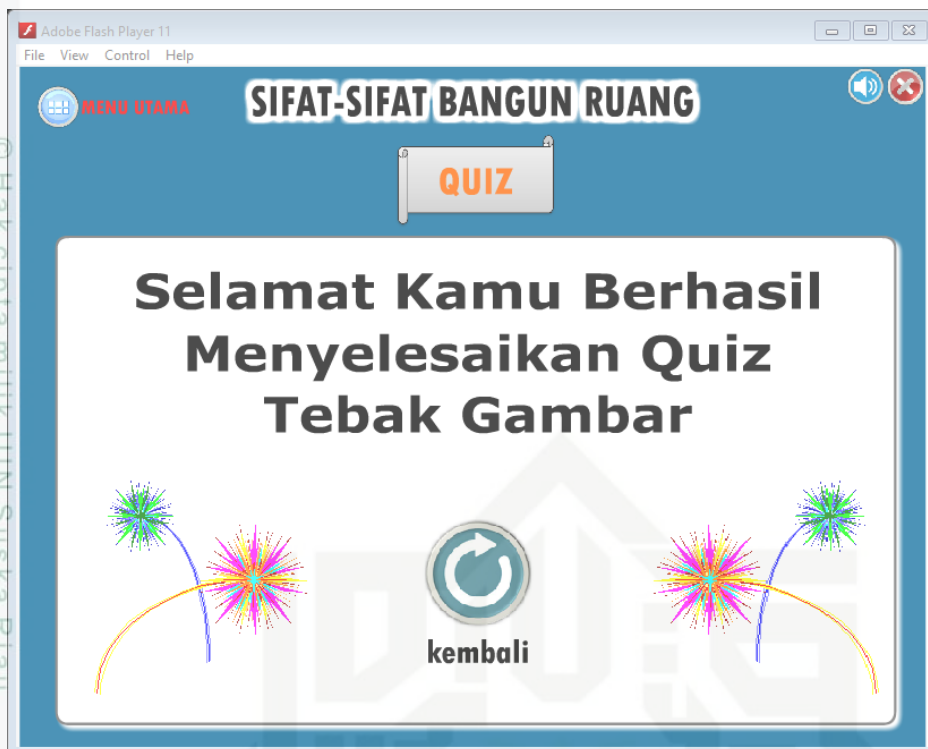
Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 5”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@ Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Ketika Quiz Selesai Dikerjakan



Tampilan Menu Daftar Pustaka

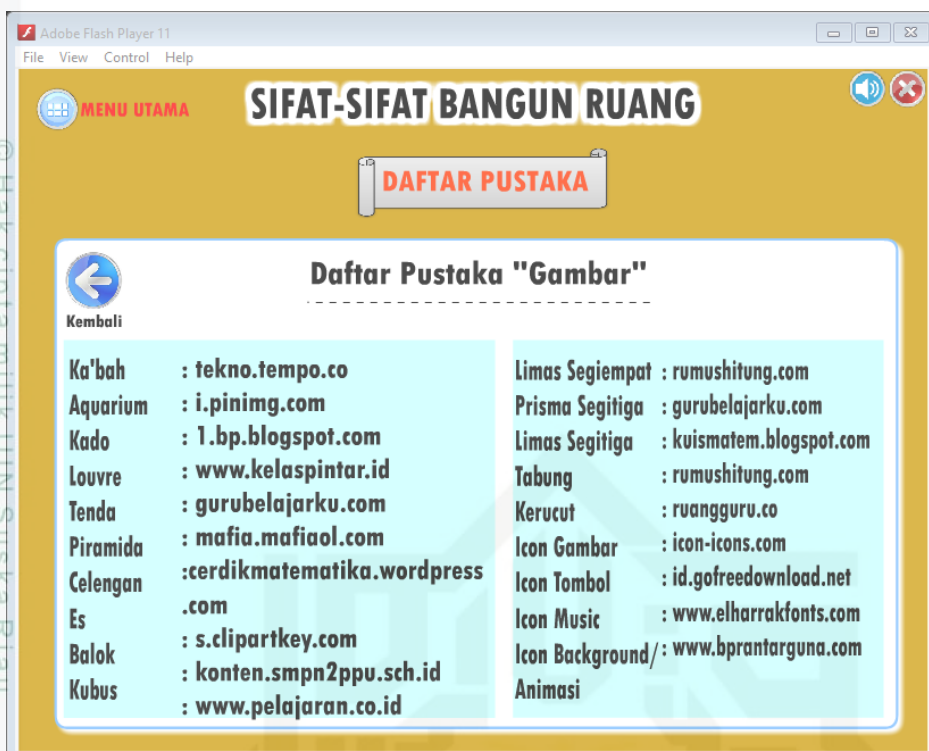


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

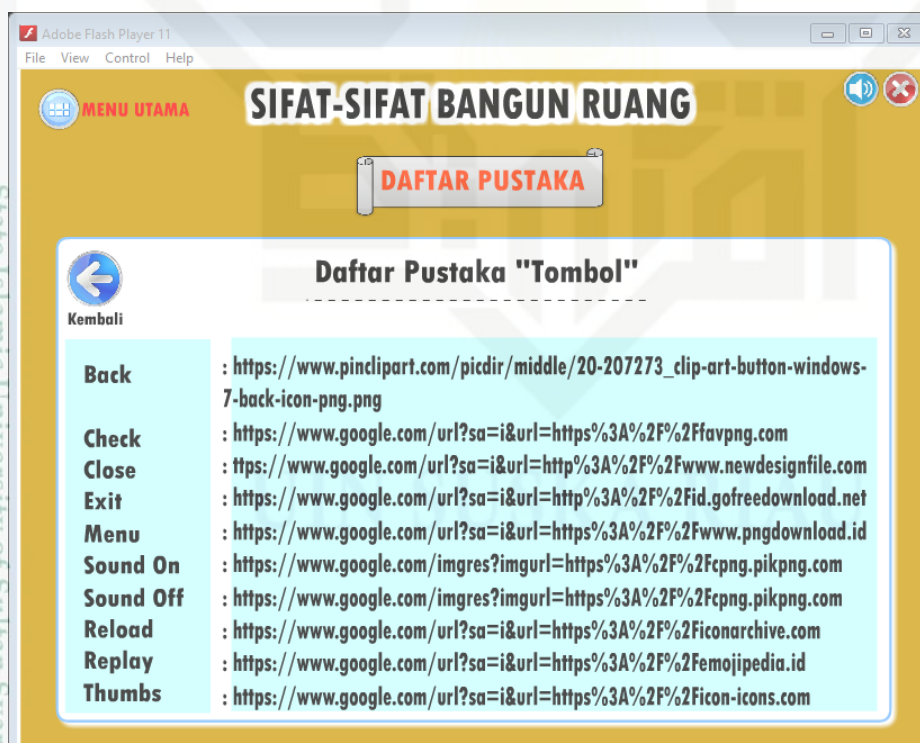
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Gambar"



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Tombol"





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

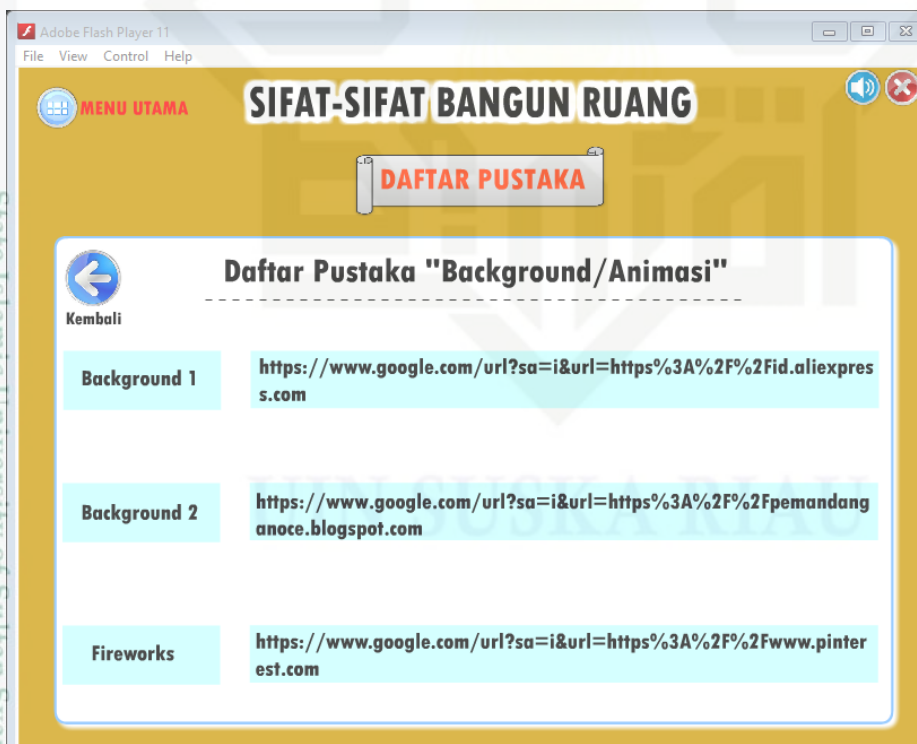
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Music”



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Backgroun/Animasi”



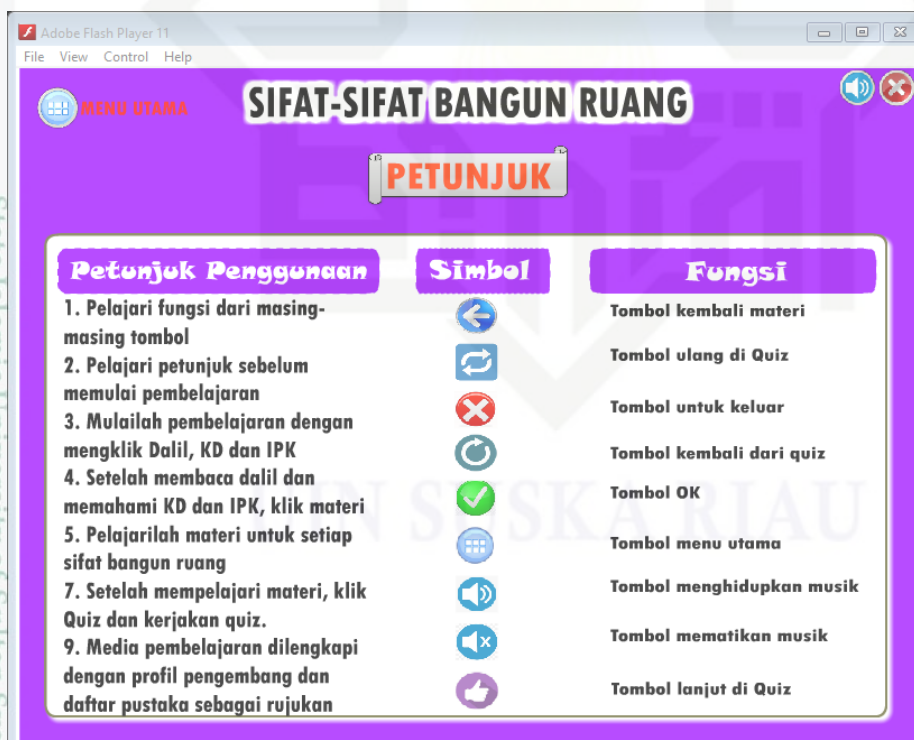
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Profil Pengembang



Tampilan Menu Petunjuk



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Tampilan Jika Ingin Keluar dari Aplikasi**



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (VOLUME BANGUN RUANG)



Tampilan Awal Media Pembelajaran



Tampilan Menu Utama



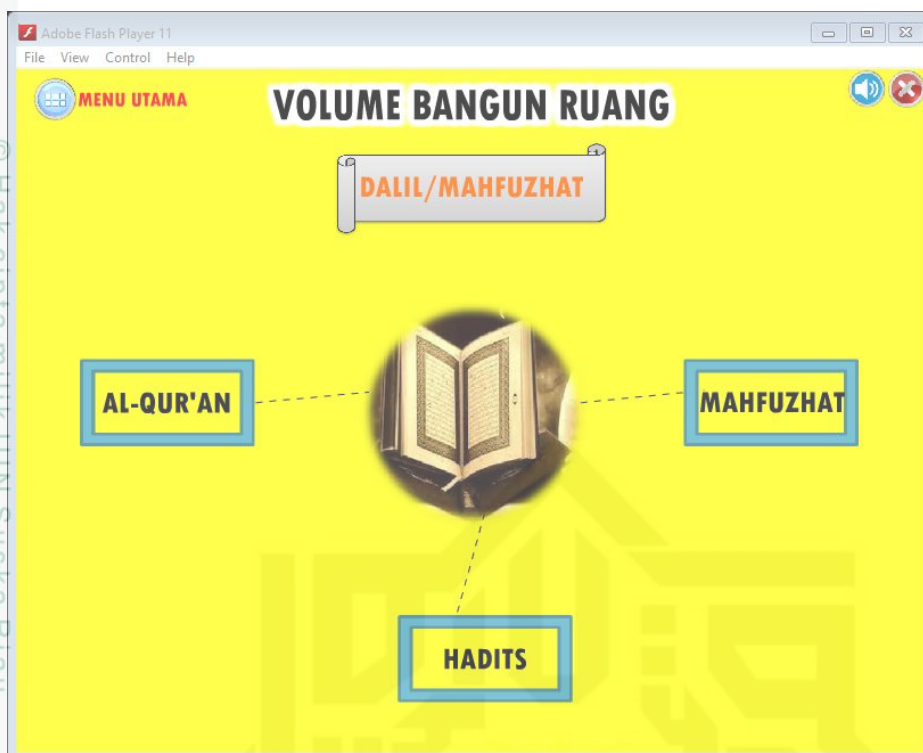


### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Dalil/Mahfuzhat



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat "Al-Quran"



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Hadits”



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Mahfuzhat”



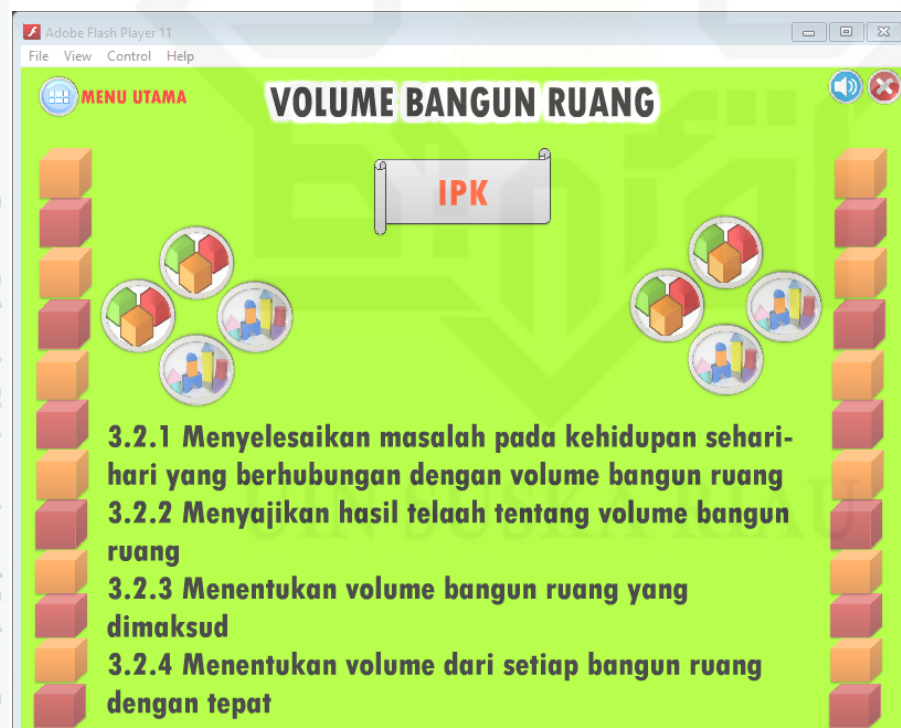
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu KD



Tampilan Menu IPK



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Materi



Tampilan Sub Menu Materi "Volume Balok"

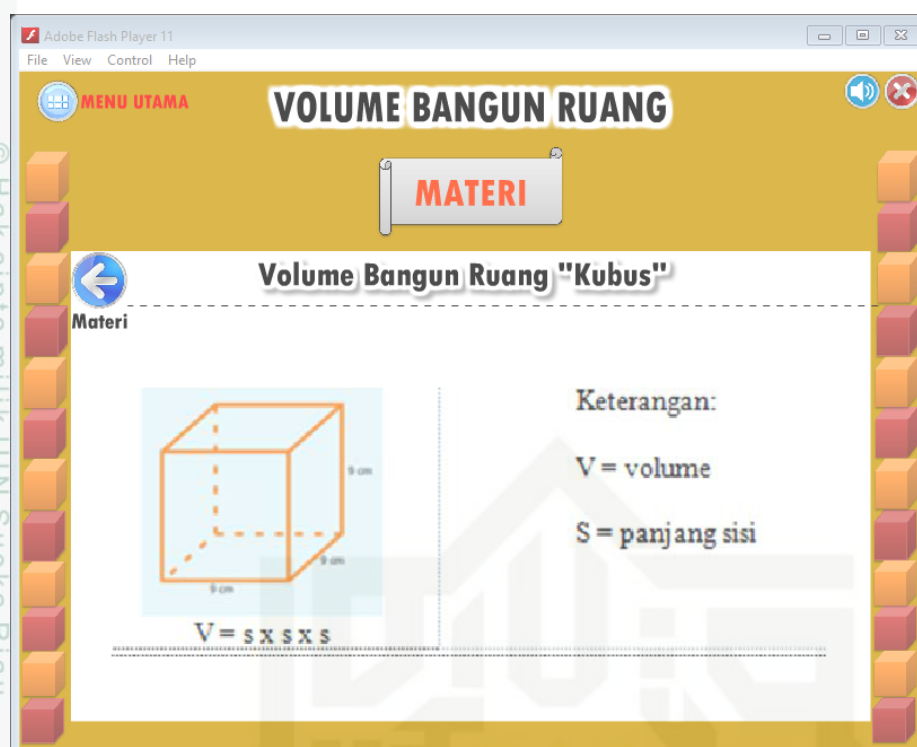




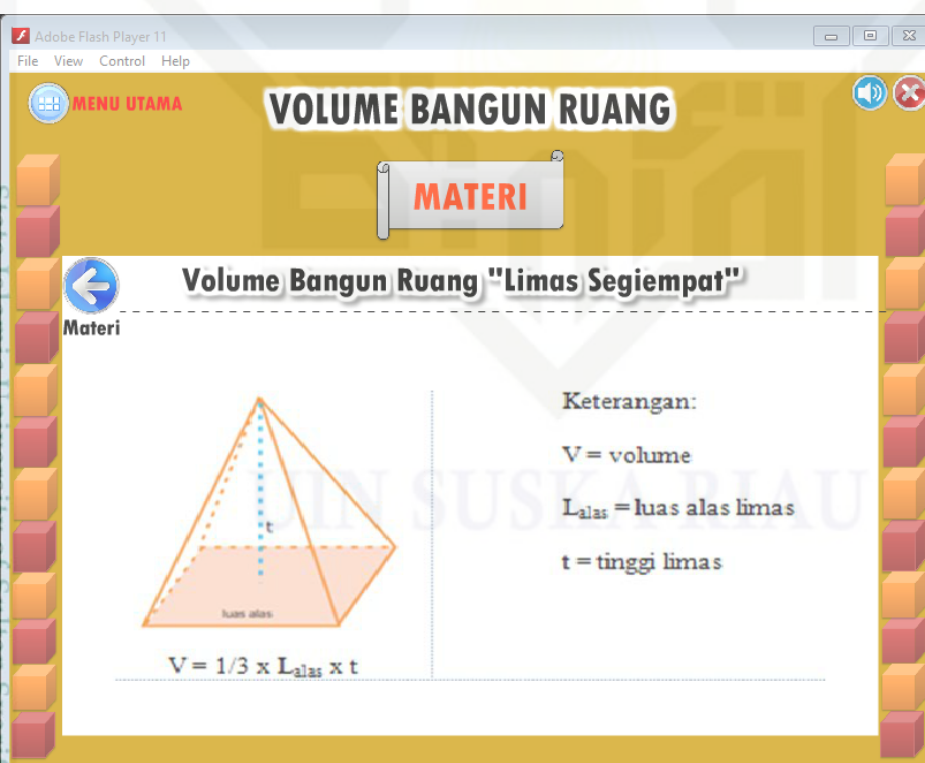
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi “Volume Kubus”



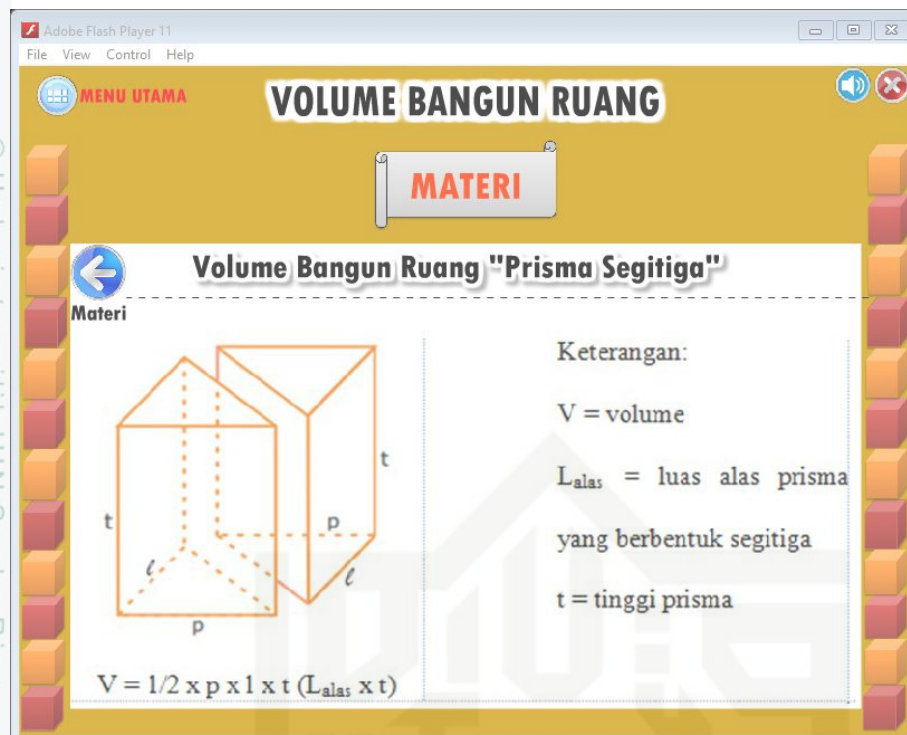
Tampilan Sub Menu Materi “Volume Limas Segiempat”



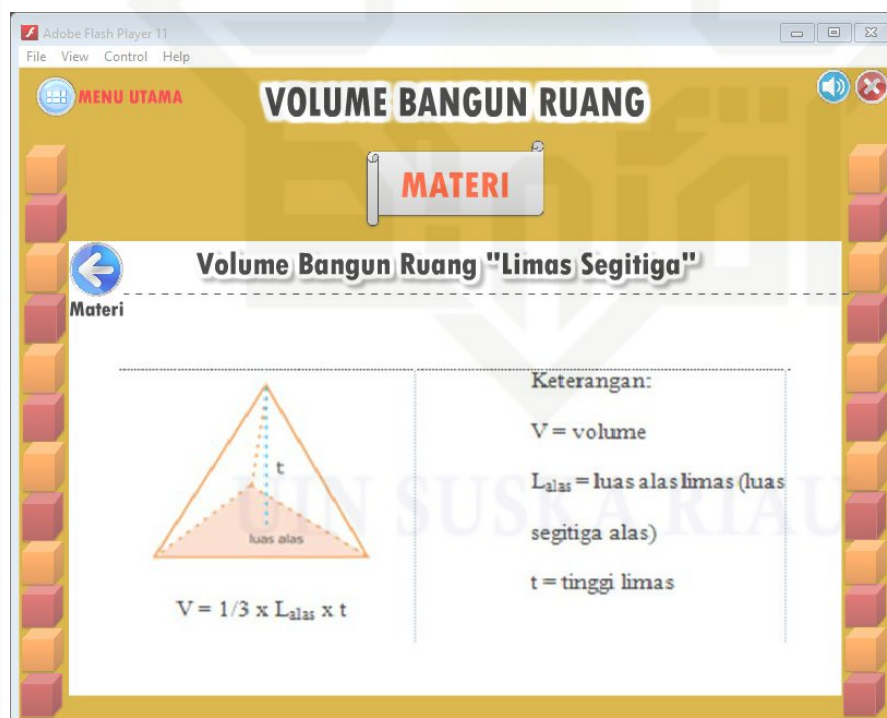
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi “Volume Prisma Segitiga”



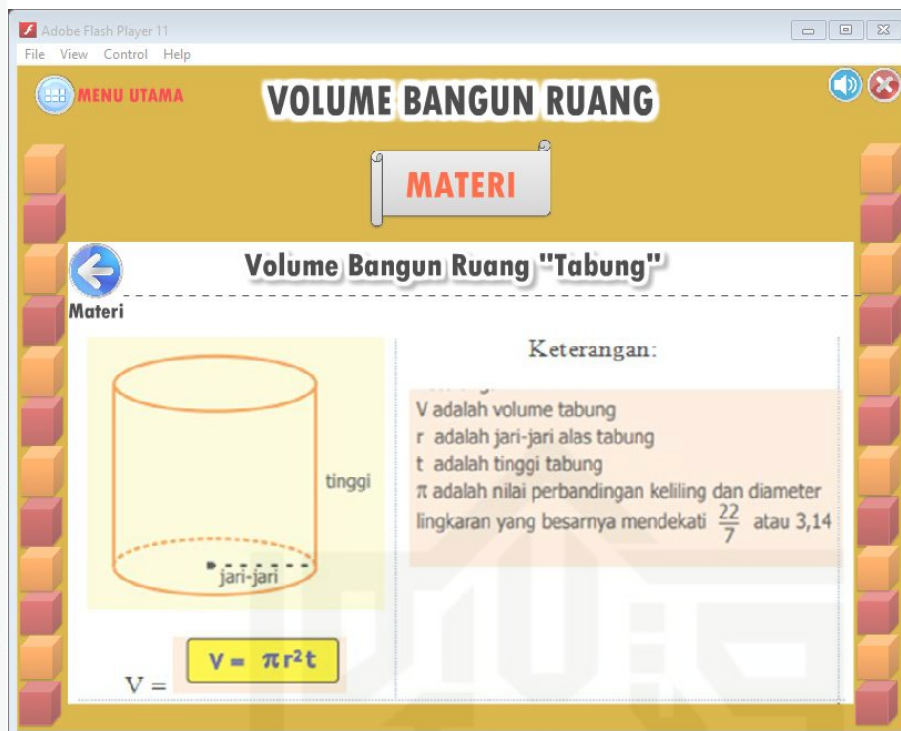
Tampilan Sub Menu Materi “Volume Limas Segitiga”



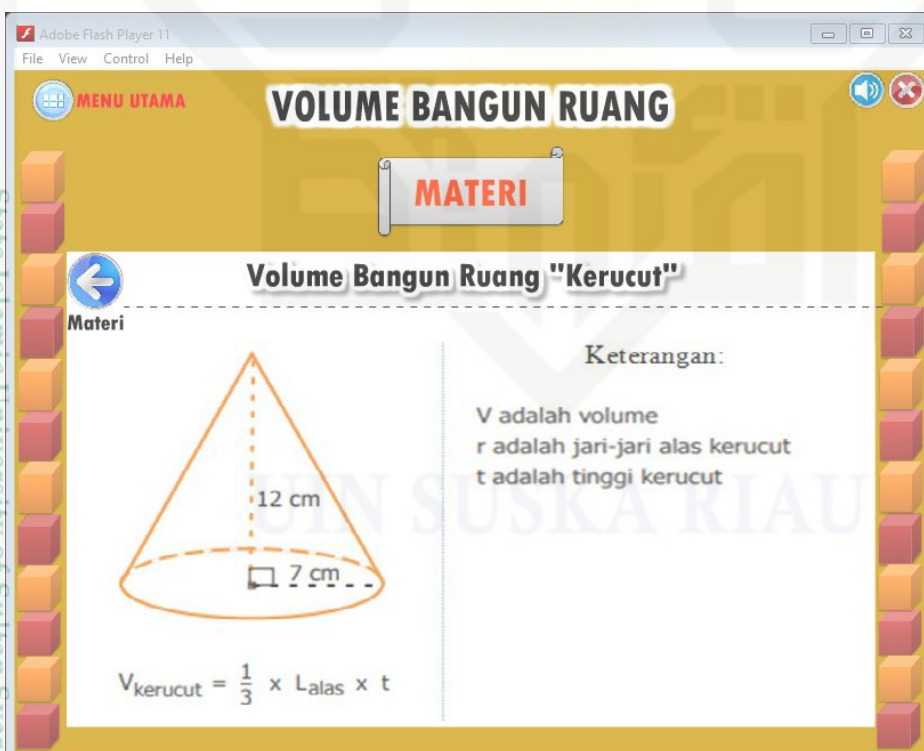
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi "Volume Tabung"



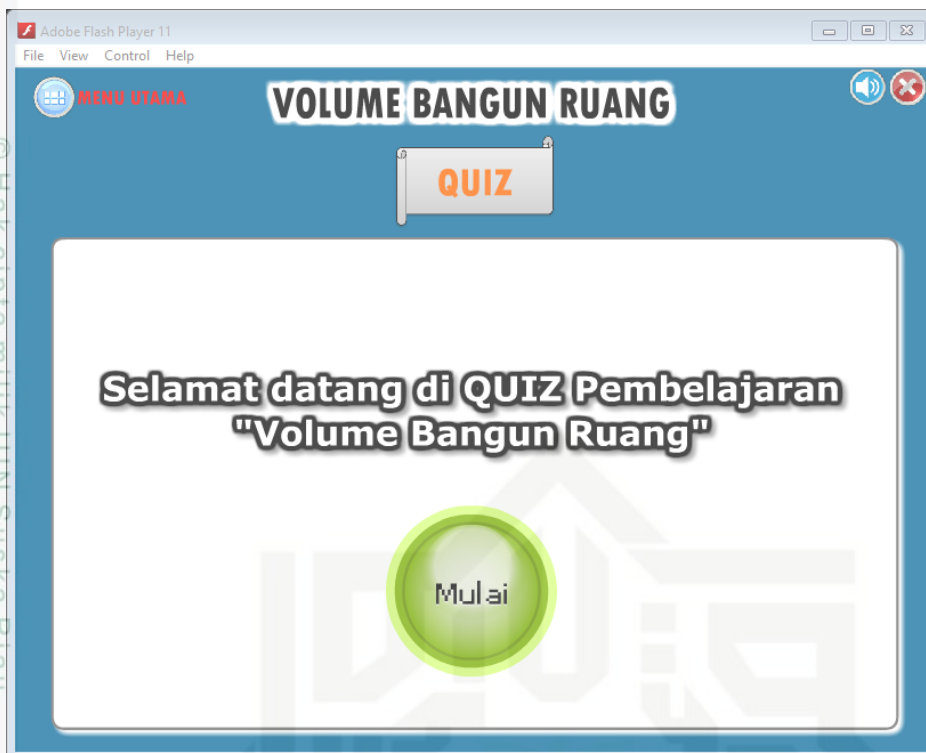
Tampilan Sub Menu Materi "Volume Kerucut"



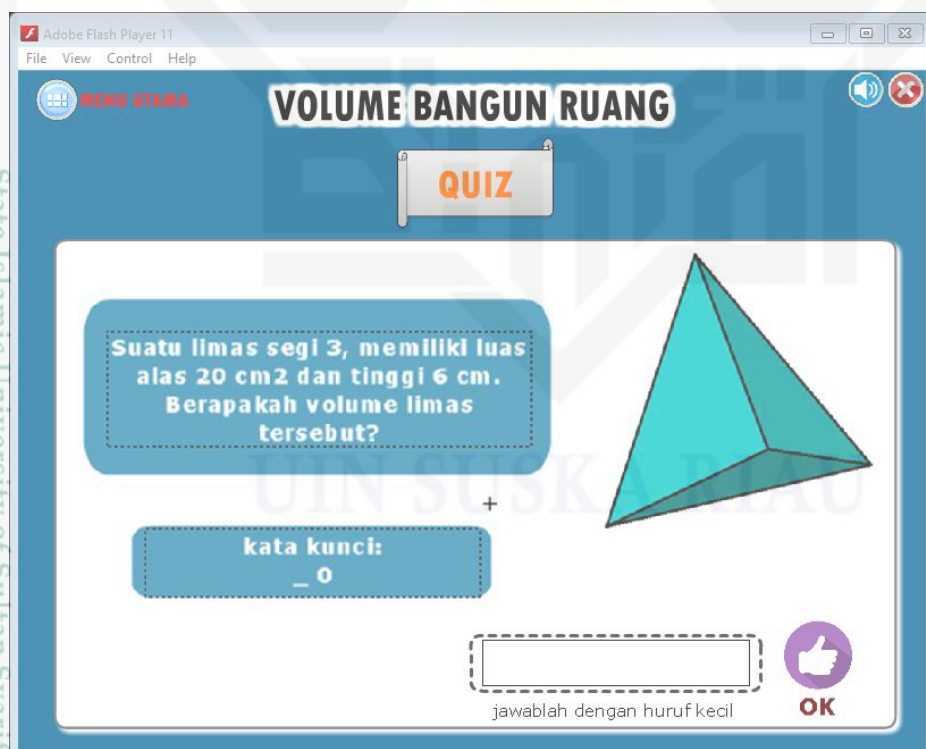
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu *Quiz*



Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 1”

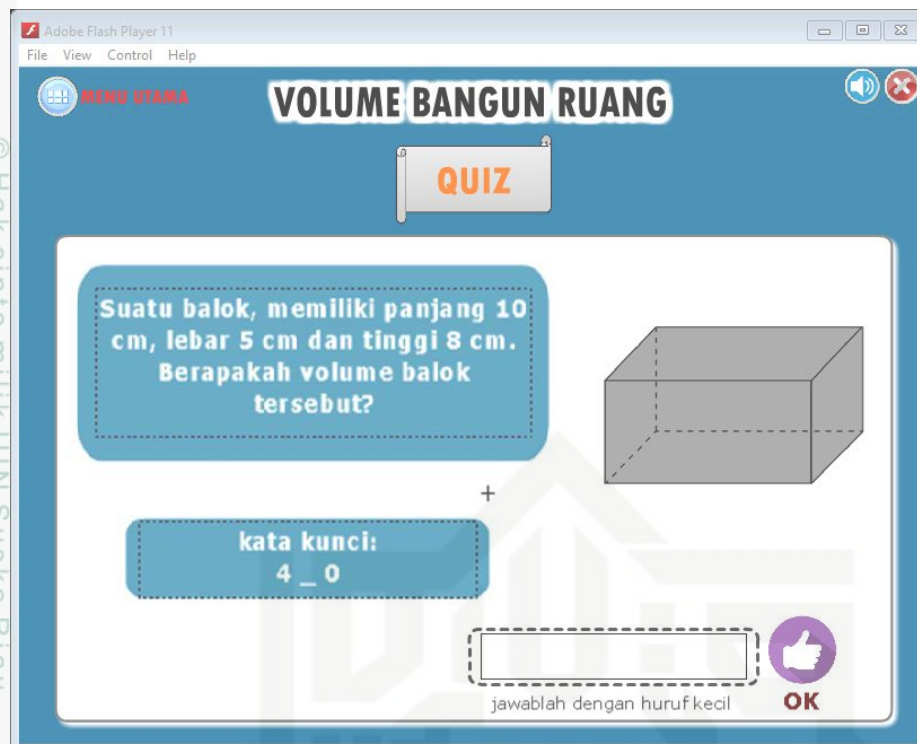




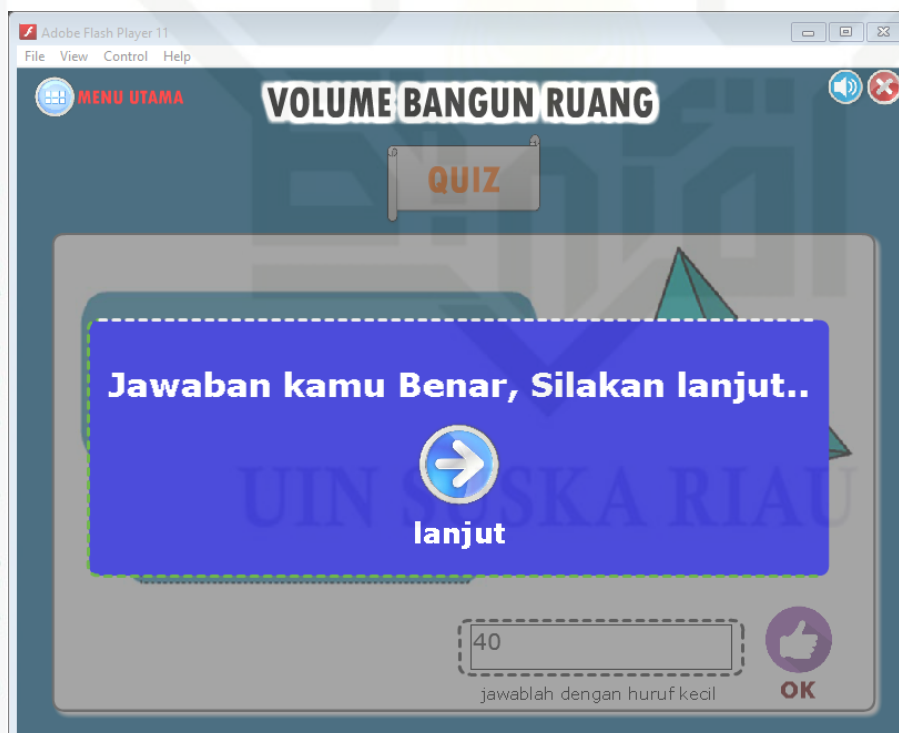
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 2”



Tampilan Jawaban Benar di Menu *Quiz*



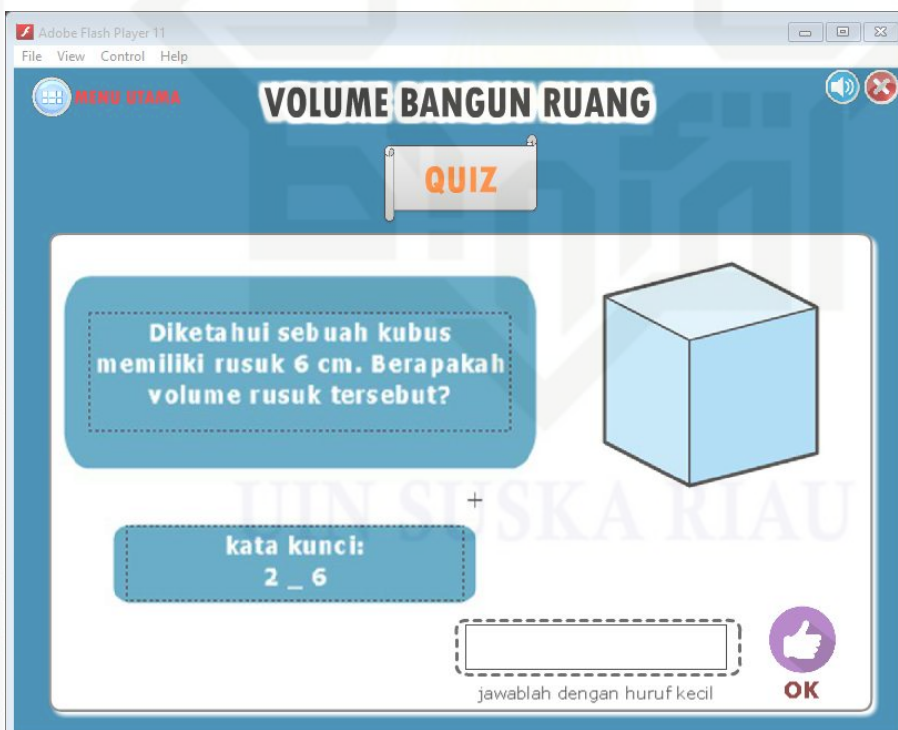
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Jawaban Salah di Menu *Quiz*



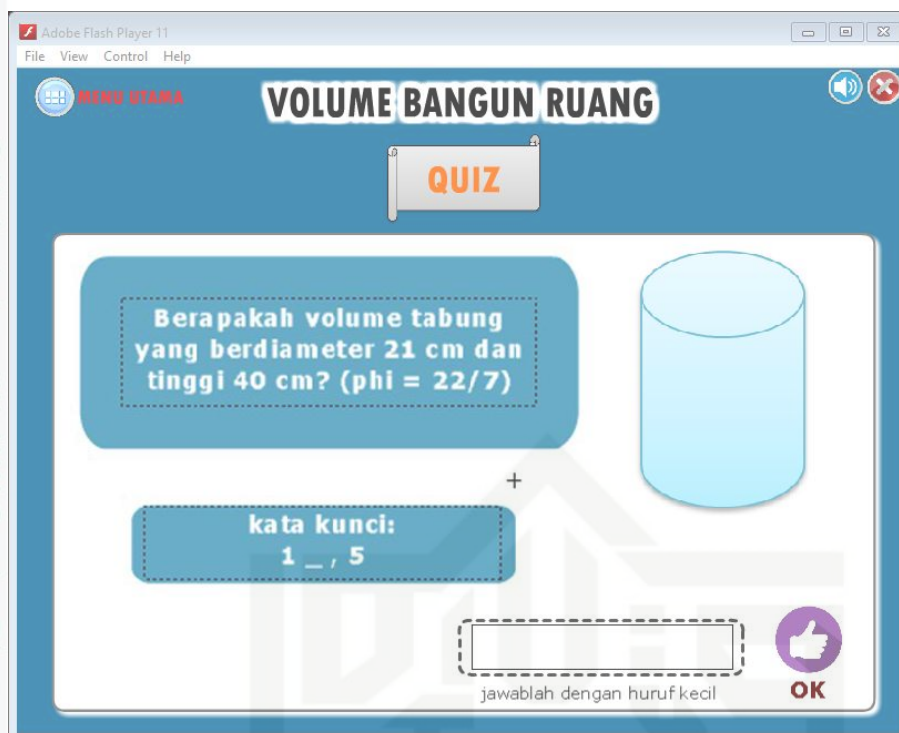
Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 3”



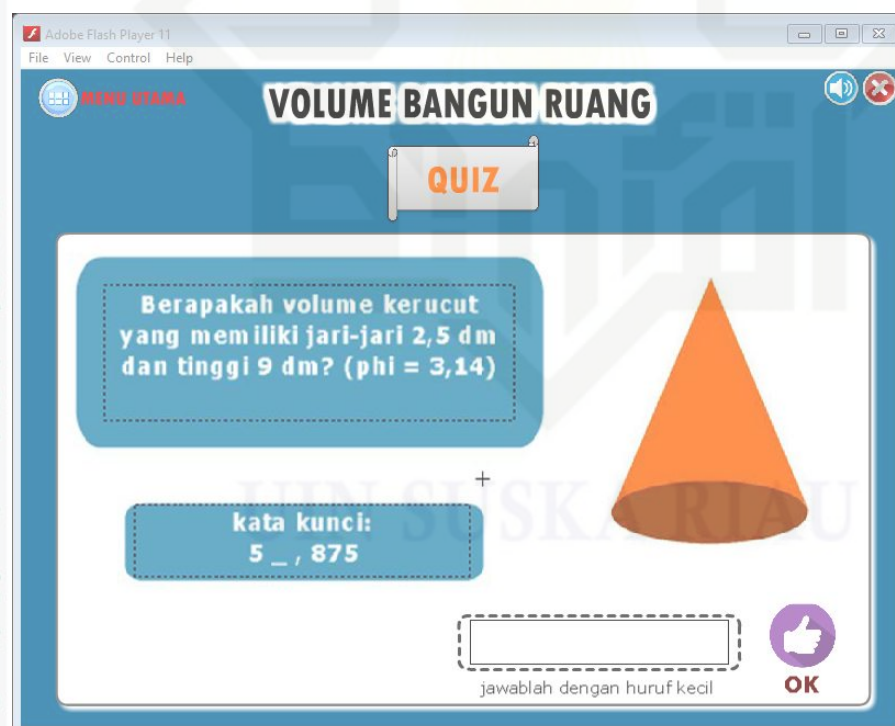
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 4”



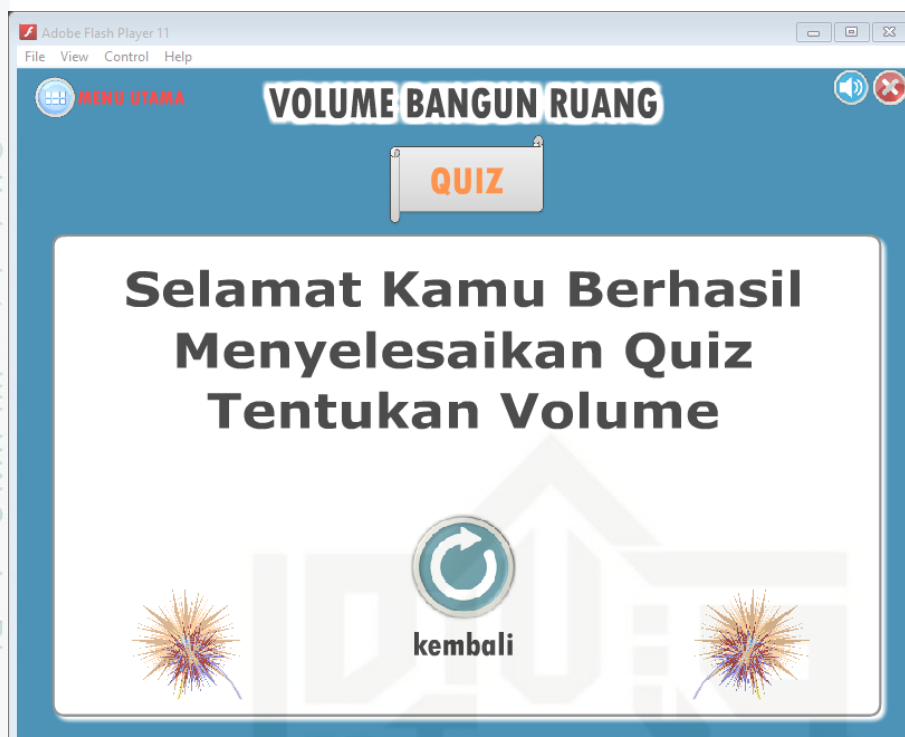
Tampilan Sub Menu *Quiz* “Soal 5”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Ketika *Quiz* Selesai Dikerjakan



Tampilan Menu Daftar Pustaka





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

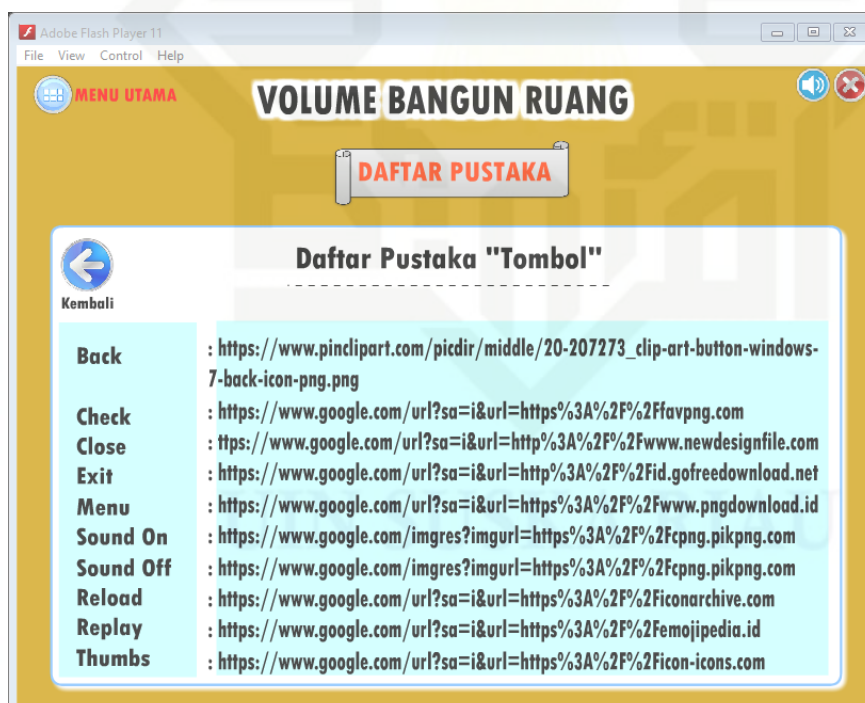
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Gambar"



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Tombol"

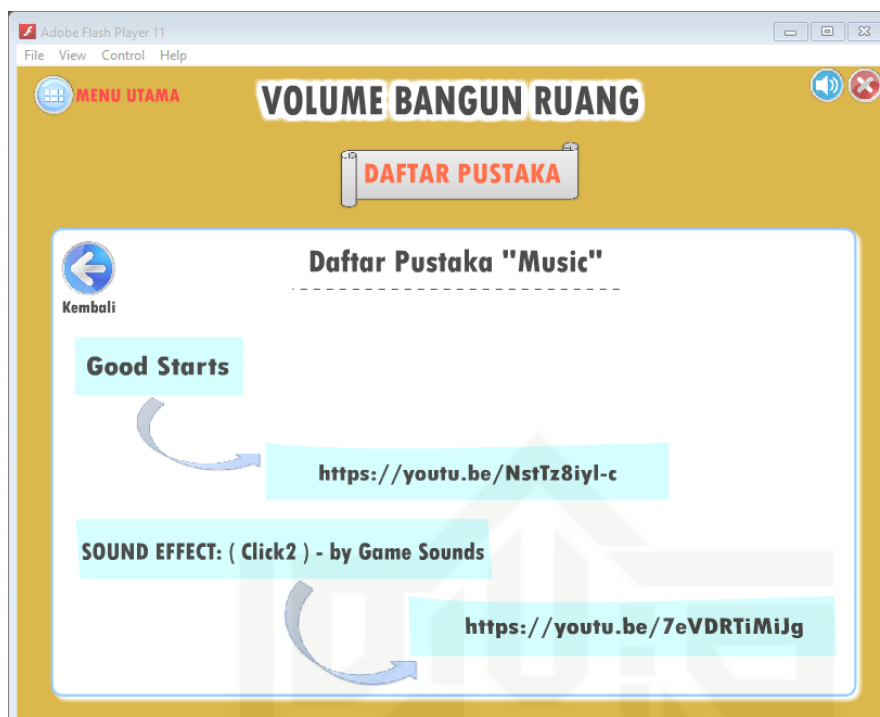


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

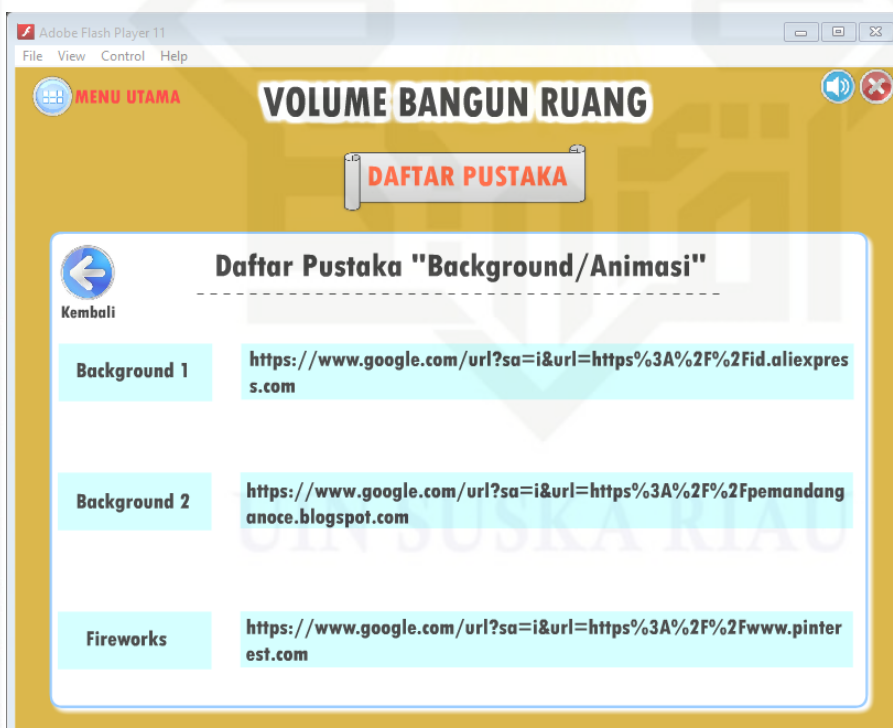
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Music”



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Background/Animasi”



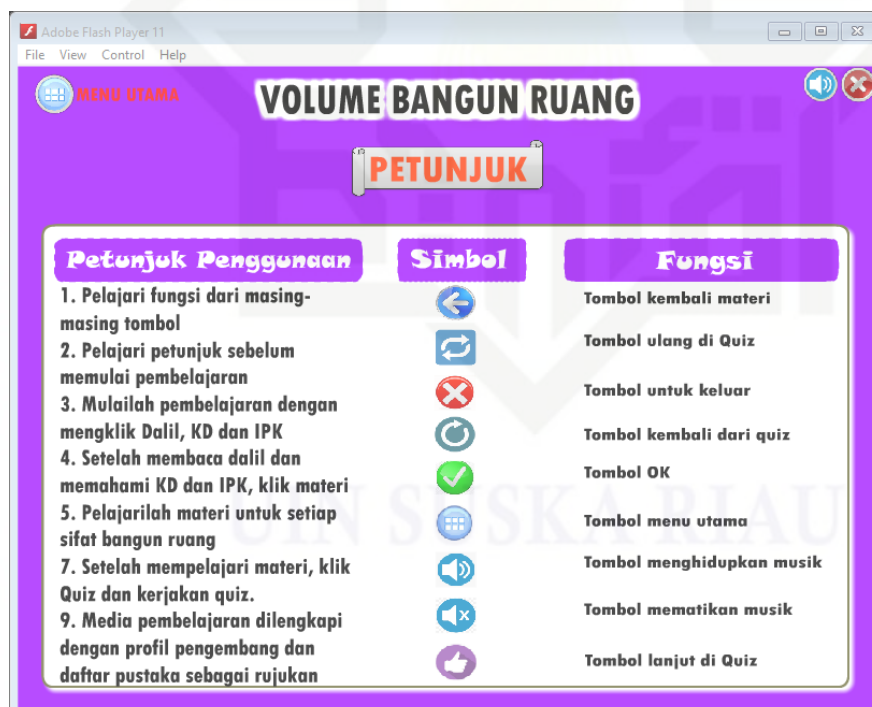
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Profil Pengembang



Tampilan Menu Petunjuk



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**Tampilan Jika Ingin Keluar dari Aplikasi**





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (JARING-JARING BANGUN RUANG)



Tampilan Awal Media Pembelajaran



Tampilan Menu Utama



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Dalil/Mahfuzhat



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat "Al-Qur'an"



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Hadits”



Tampilan Sub Menu Dalil/Mahfuzhat “Mahfuzhat”





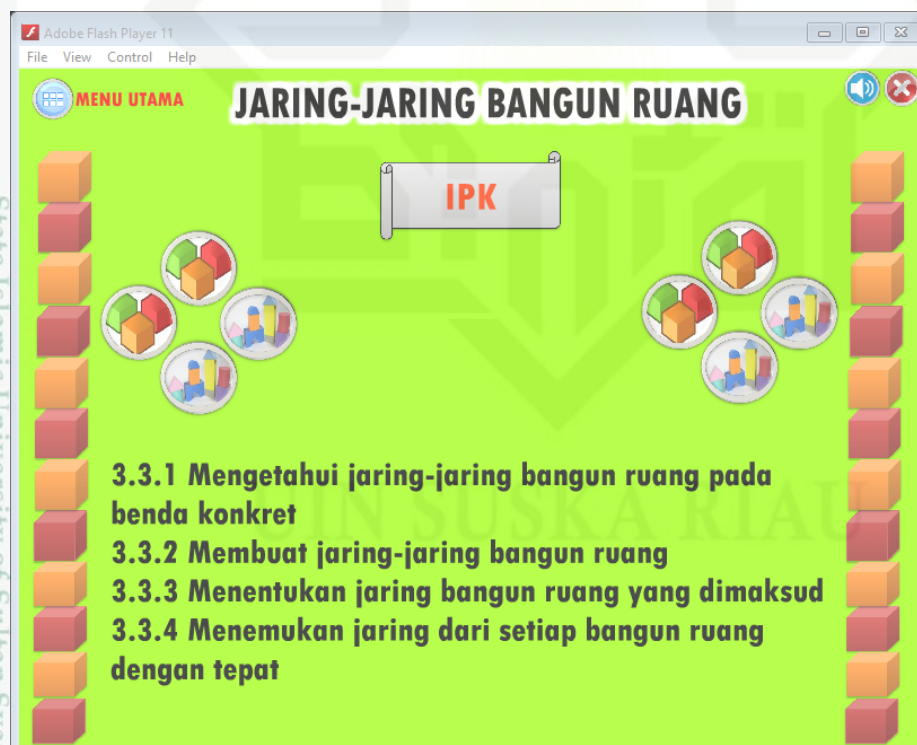
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu KD



Tampilan Menu IPK





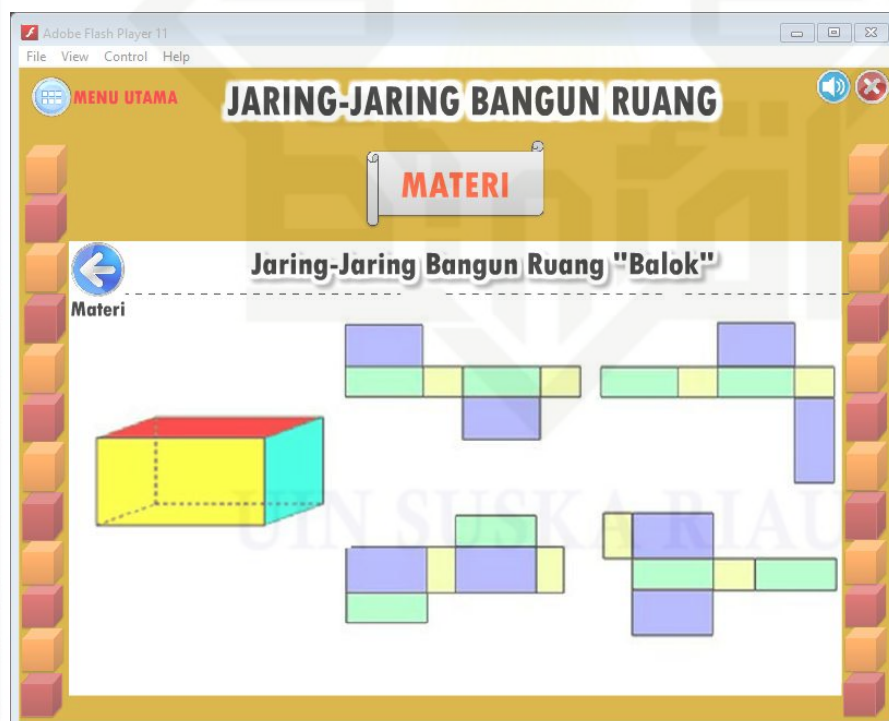
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Materi



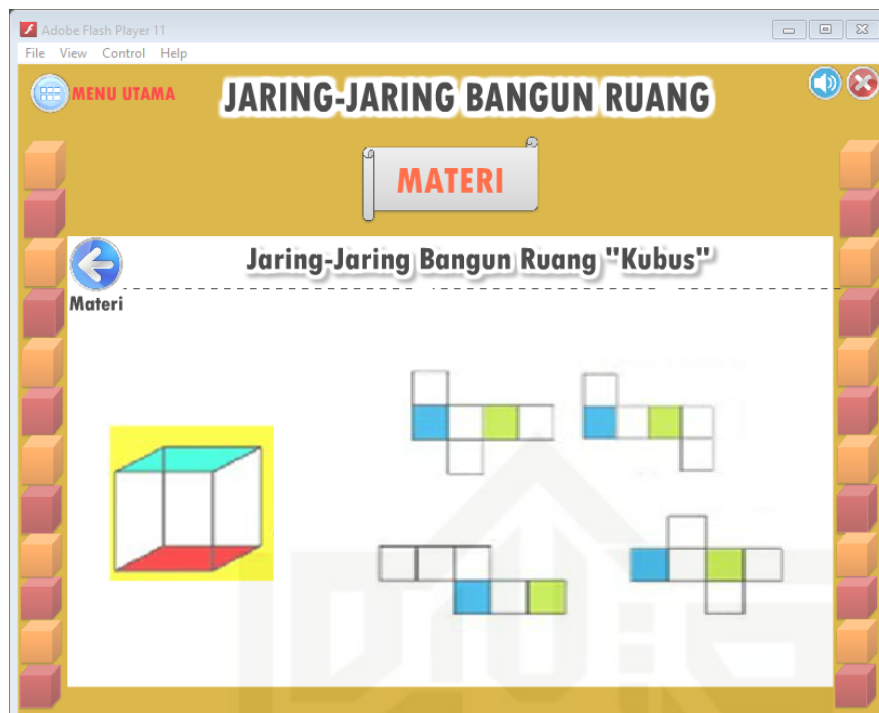
Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Balok”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Kubus”



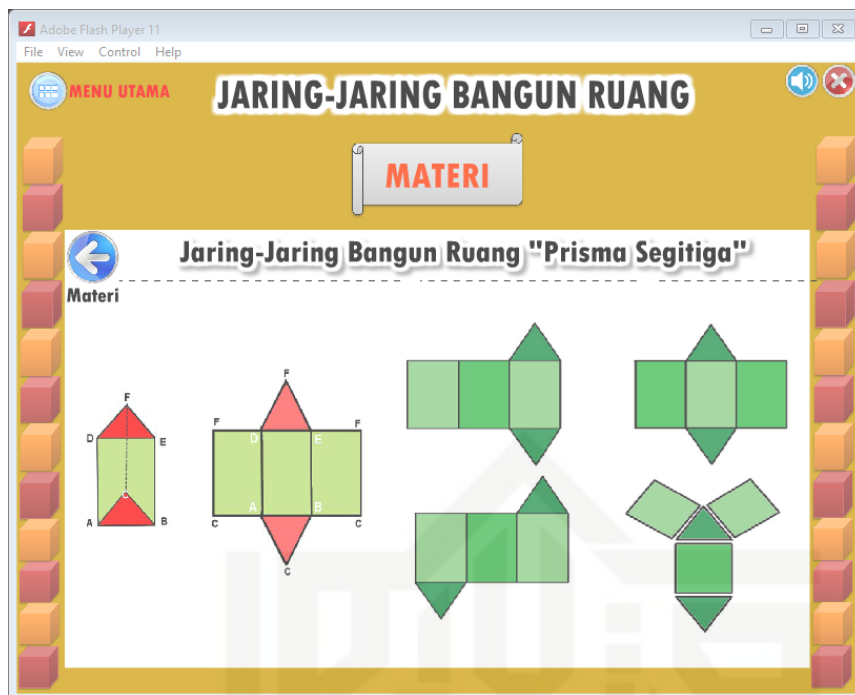
Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Limas Segiempat”



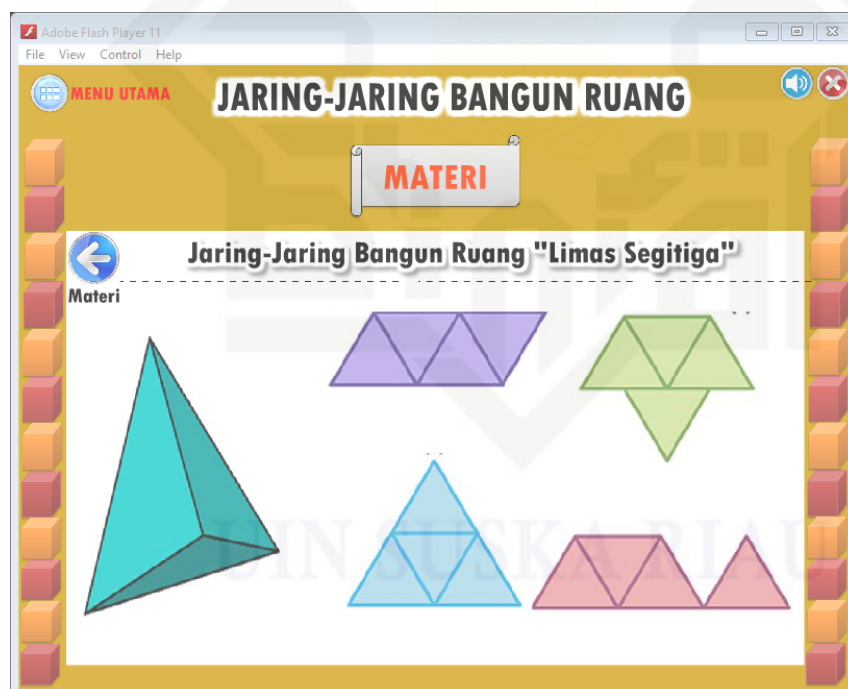
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Prisma Segitiga”



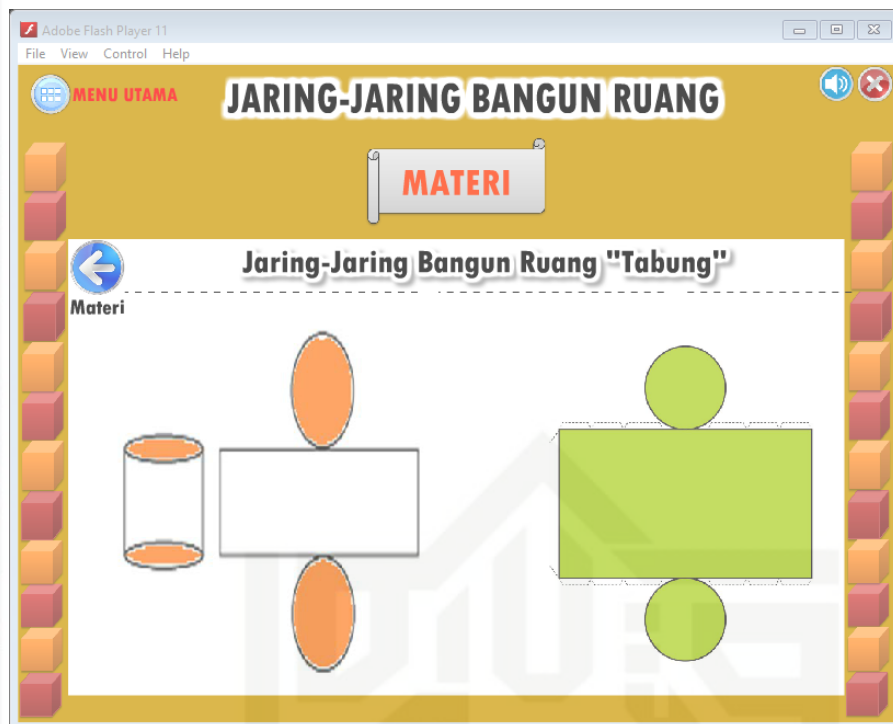
Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Limas Segitiga”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Tabung”



Tampilan Sub Menu Materi “Jaring-Jaring Kerucut”

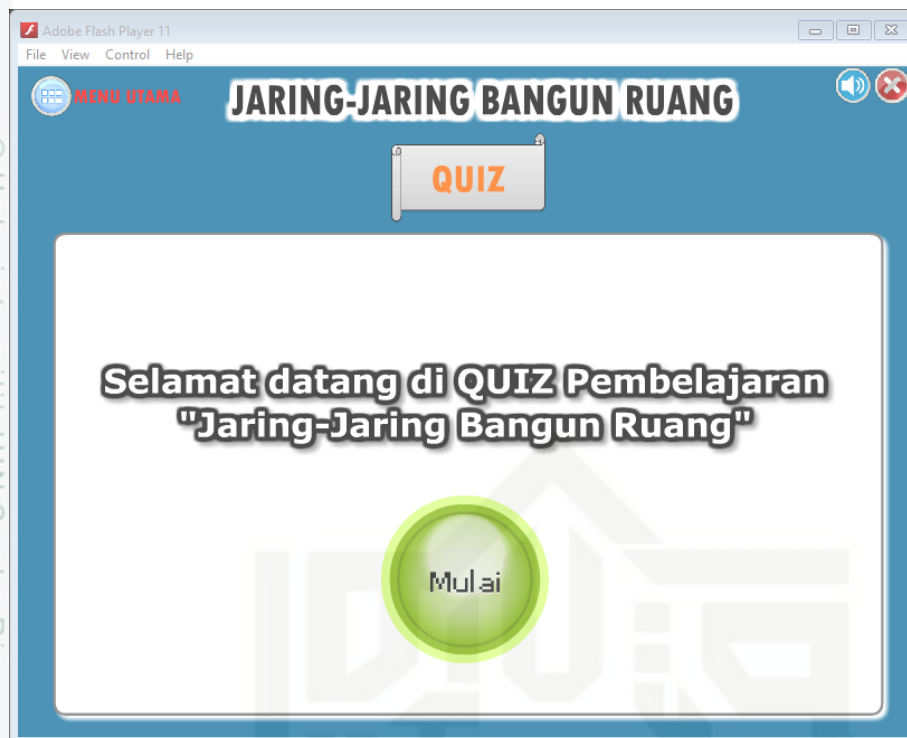




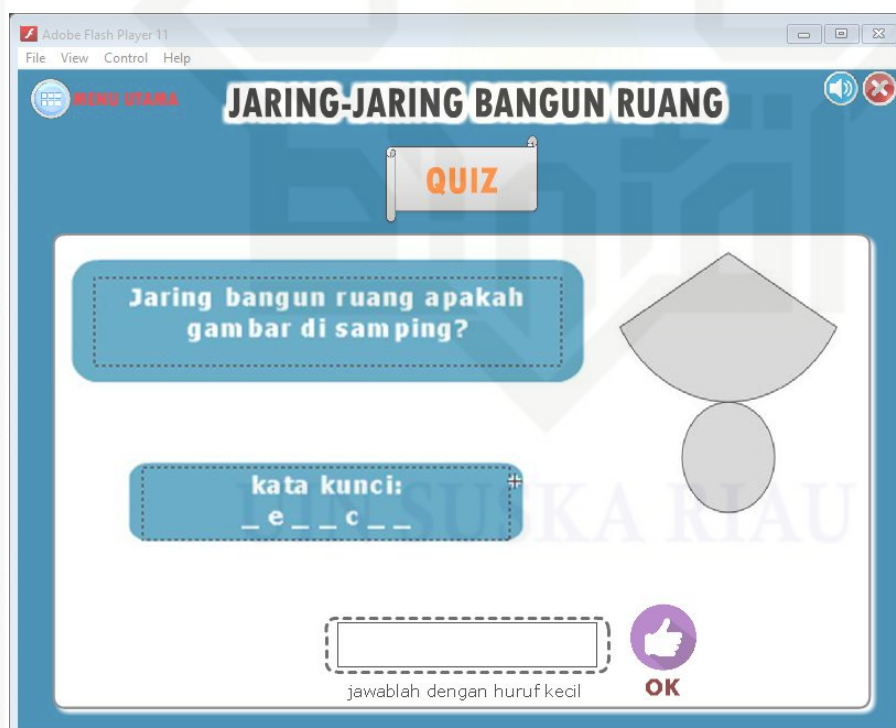
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Quiz



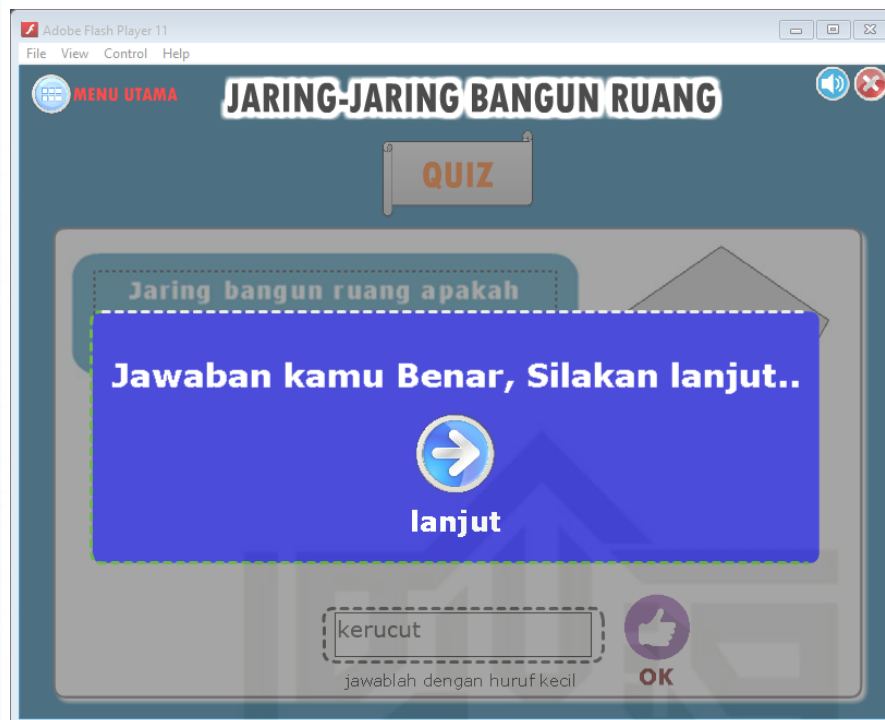
Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 1”



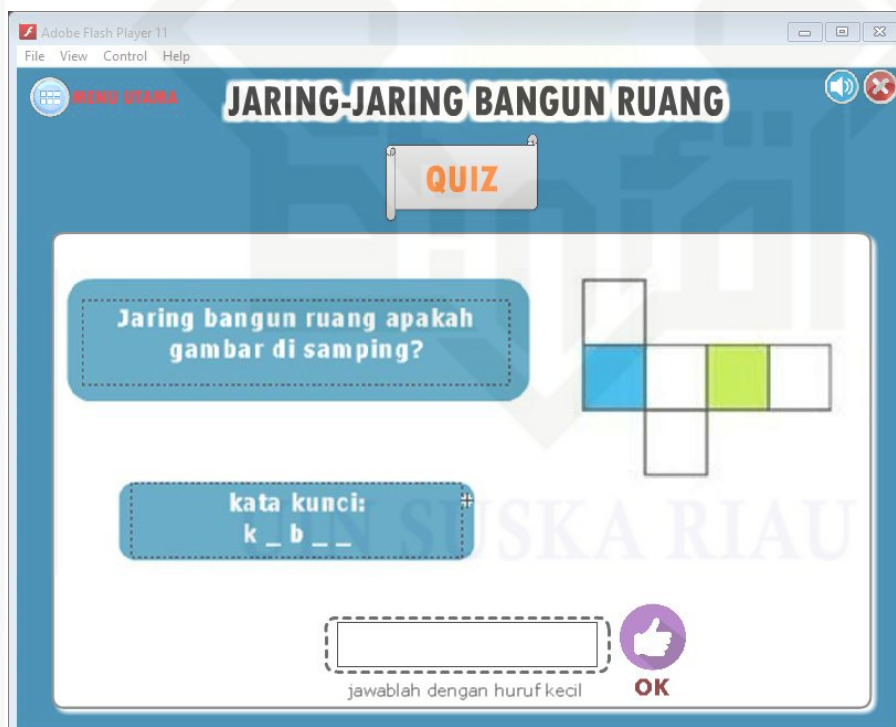
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Jawaban Benar di Menu Quiz



Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 2”



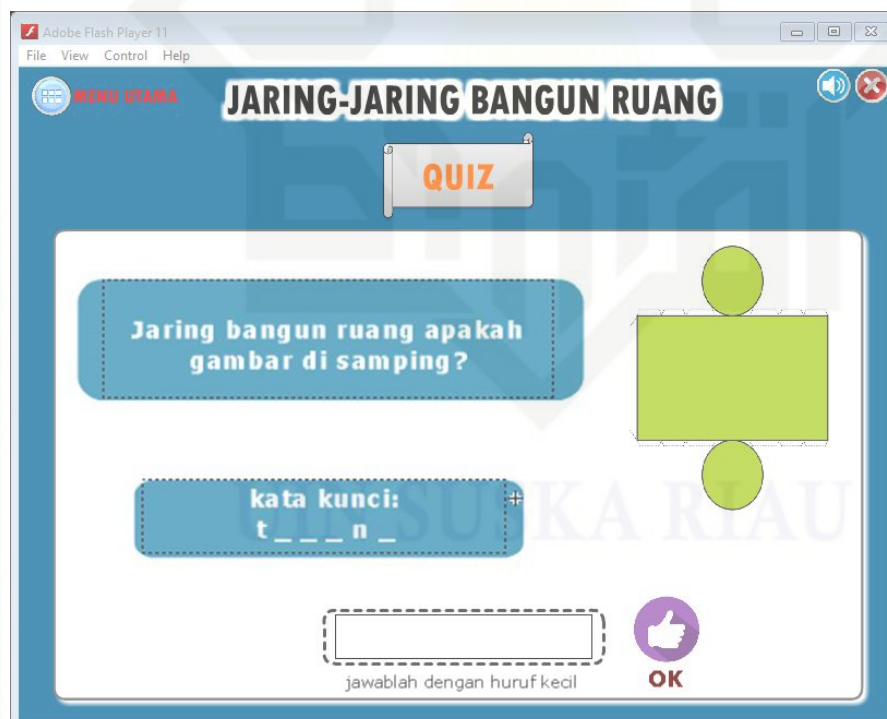
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Jawaban Salah di Menu Quiz



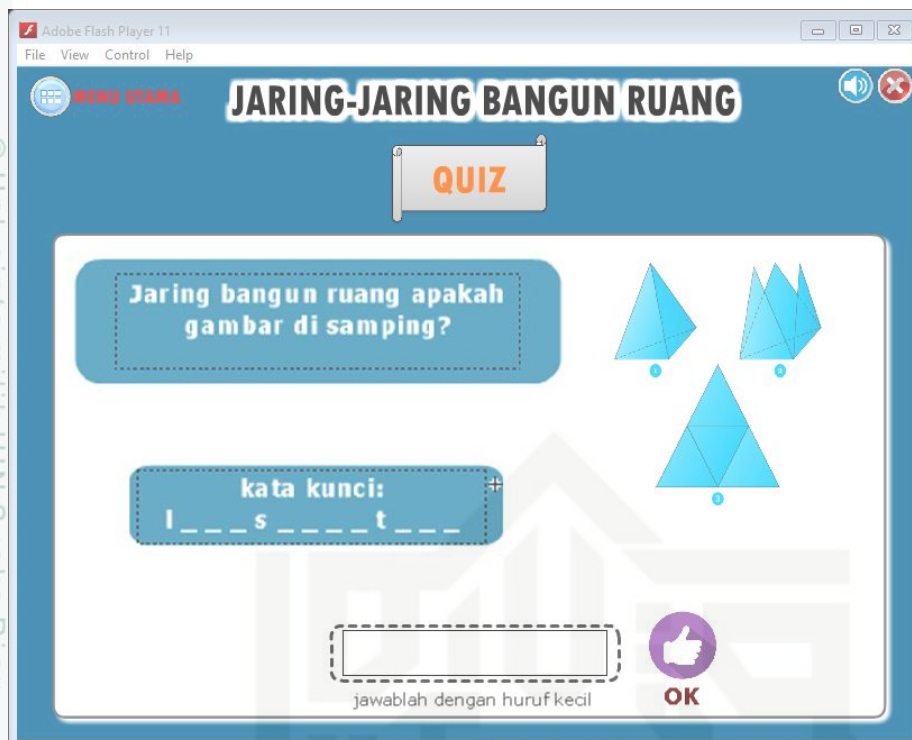
Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 3”



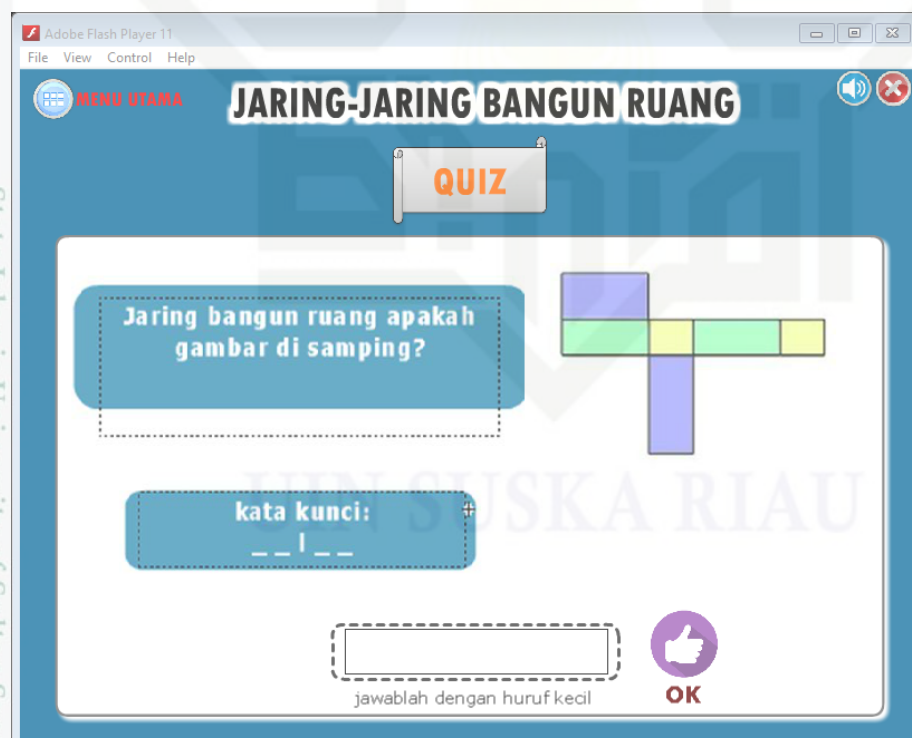
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 4”



Tampilan Sub Menu Quiz “Soal 5”

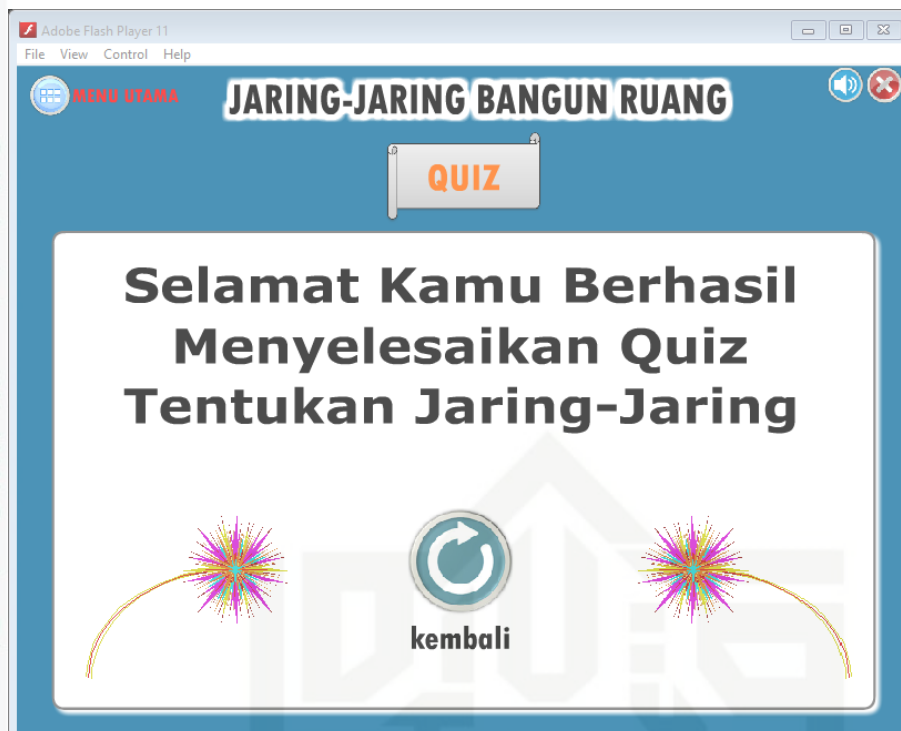




- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Ketika Quiz Selesai Dikerjakan



Tampilan Menu Daftar Pustaka



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Gambar”



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka “Music”



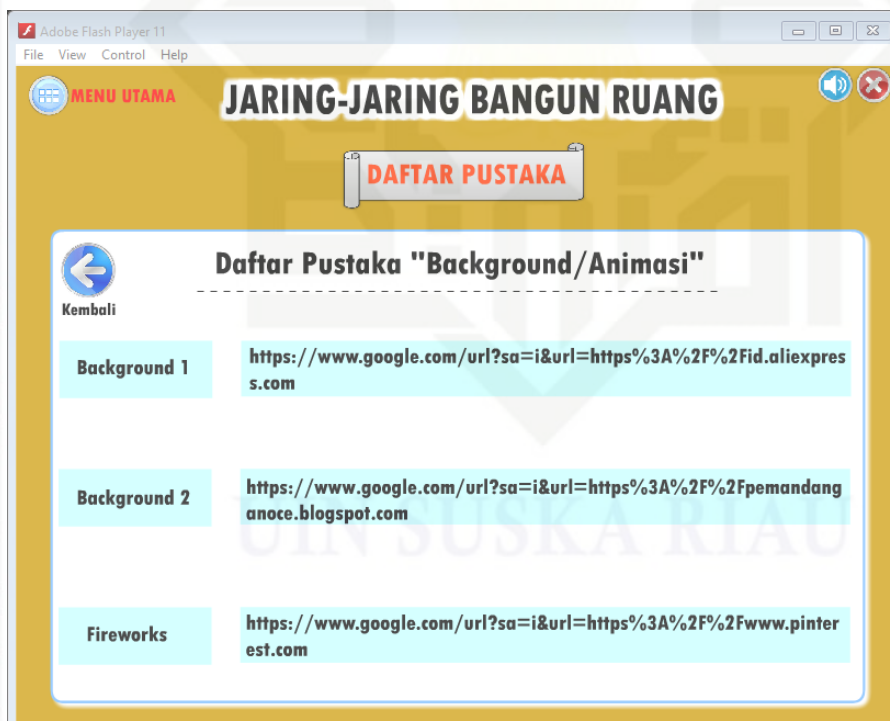
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Music"



Tampilan Sub Menu Daftar Pustaka "Background/Animasi"



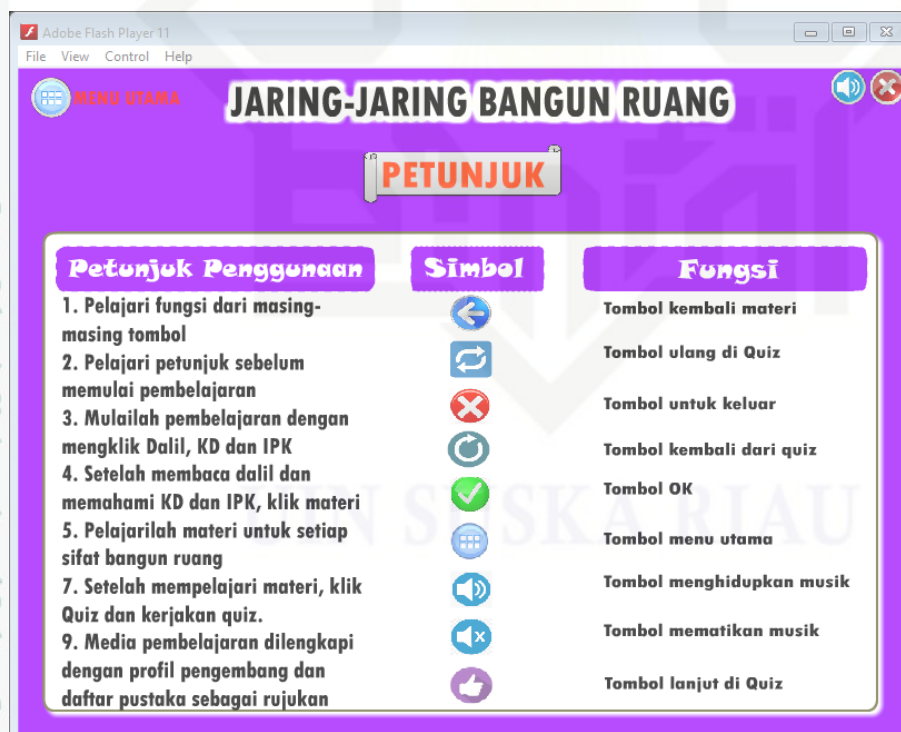
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Menu Profil Pengembang



Tampilan Menu Petunjuk





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Tampilan Jika Ingin Keluar dari Aplikasi



## Lampiran 9

### Dokumentasi Penelitian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**BUKU KEGIATAN  
BIMBINGAN PENELITIAN DAN PENULISAN TESIS  
PROGRAM MAGISTER (S2)  
PRODI MAGISTER PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

**© al-Atsopia Ilmiah UIN Suska Riau**

**Nama Mahasiswa** : LATHIFAH AL HUSNA  
**NIM** : 21910125564  
**Alamat di Pekanbaru** : Perumahan Mutiara Panam Regency, Gg. Sepakat, Garuda Sakti Klp. 1  
**Alamat tetap** : Jl. Sawah Tabiang no. 10 Rambatan, Tanah Datar, Sumbar Tlp. 082386819742  
**Tim Pembimbing**  
**Pembimbing 1** : Dr. Zubaidah Amir M2, M. Pd  
**Alamat** : Pekanbaru  
**Tlp.** : 081365702034 Email : zubaidah.amir@uin-suska.ac.id  
**Pembimbing 2** : Dr. Hj. Alfiah, M. Ag  
**Alamat** : Pekanbaru  
**Tlp.** : 085363329067 Email : alfiah@uin-suska.ac.id

**Judul Tesis :**

Pengembangan Media Pembelajaran Matematika  
 Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Terintegrasi  
 Nilai Keislaman untuk Mempasilitasi Hasil Belajar  
 Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten  
 Tanah Datar

**CATATAN**

BUKU BIMBINGAN INI HARUS DIBA WA SETIAP KALI KONSULTASI DENGAN  
PEMBIMBING

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## PEMBIMBING I

NO	WAKTU		TAHAP KEGIATAN YANG DIBICARAKAN	PARAF PEMBIMBING
	TGL.	PUKUL		
1	28/04-21	09.00	Perbaikan Setelah Seminar Proposal (Bab I, II dan III)	
2	24/05-21	11.00	Lembar Validasi Produk dan Kepraktisan (Instrumen Penelitian)	
3	23/05-21	13.30	Perbaikan Produk (Media, RPP, Silabus, Soal) + ACC Izin Riset	
4	21/06-21	09.30	Bab IV dan Bab V	
5	23/06-21	09.00	Perbaikan Penulisan Tesis. (Typo, Footnote, Rapi)	
6	28/06-21	10.00	Kelengkapan Tesis + Lampiran	
7	30/06-21	12.00	ABSTRAK	
8	2/7-21	14.30	ACC	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## CATATAN PEMBIMBING I

<p>Sesuaikan penulisan tesis dengan buku pedoman penulisan Tesis</p> <p>Tambahkan teori tentang Integrasi Keislaman di Bab II dan latar Belakang Masalah.</p>
<p>Gambar desain ADDIE, beri footnote.</p> <p>Tambahkan teori di Pembahasan produk dengan penelitian yg relevan.</p>
<p>Lembar validasi / kelayakan (cek lagi konsistensi kalimat).</p>

UIN SUSKA RIAU

## CATATAN PEMBIMBING I

Tambahkan / stasi tulisan pembimbing, artikel sendiri, dosen dan temannya.

Penulisan footnote dan daftar pustaka  
penulisan judul tabel, judul gambar.

Cek kelengkapan tesis dan lampiran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PEMBIMBING II

NO	WAKTU		TAHAP KEGIATAN YANG DIBICARAKAN	PARAF PEMBIMBING
	TGL.	PUKUL		
1	29/04-21	10.00	Perbaiki Setelah Seminar Proposal (Bab I, II, III)	
2	24/05-21	13.30	Kelengkapan Instrumen Penelitian (Angket + Soal)	
3	25/05-21	14.30	ACC Surat Izin Riset	
4	22/06-21	10.30	Bab IV dan BAB V	
5	24/06-21	13.30	Perbaiki Penulisan Tesis (Typo, footnote, Raps).	
6	28/06-21	09.30	Kelengkapan Lampiran Tesis	
7	1/7-21	12.00	Kelengkapan Tesis, Lampiran, Abstrak	
8	8/7-21		ACC	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## CATATAN PEMBIMBING II

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perhatikan penulisan judul.  
Typo, tolong diperbaiki.

Padukan pilihan warna yang sesuai  
dengan perkembangan siswa MI.

Tambahkan konsep teori pemiliran  
Integrasi keislaman Amin Abdullah.  
Tambahkan konsep pendidikan Islam  
di Latar Belakang Masalah.

UIN SUSKA RIAU



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5315/2021  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 25 Mei 2021 M

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*


Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : LATHIFAH AL HUSNA  
NIM : 21910125564  
Semester/Tahun : IV (Empat)/ 2021  
Program Studi : S2 PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar  
Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (25 Mei 2021 s.d 25 Agustus 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor  
Dekan  
  
Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP.19740704 199803 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau



**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/41423  
T E N T A N G



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5315/2021 Tanggal 25 Mei 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- |                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama              | : | <b>LATHIFAH AL HUSNA</b>   |
| 2. NIM / KTP         | : | 219101255640   |
| 3. Program Studi     | : | MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH   |
| 4. Konsentrasi       | : | -  |
| 5. Jenjang           | : | S2   |
| 6. Judul Penelitian  | : | <b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V DI KABUPATEN TANAH DATAR</b> |
| 7. Lokasi Penelitian | : | MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) DI KABUPATEN TANAH DATAR PROVINSI SUMATERA BARAT  |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 2 Juni 2021



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Gubernur Sumatera Barat  
Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Provinsi Sumatera Barat di Padang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Jln.Setia Budi No.15 Padang Telp. 0751-811341, 811343 Fax. 0751-811342  
<http://dpmpstp.sumbarpov.go.id>

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 570 / 1130 - PERIZ/DPM&PTSP/VI/2021

Rekomendasi Penelitian

Menimbang : a. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dan pengembangan perlu diterbitkan rekomendasi penelitian;  
b. Bahwa sesuai konsideran huruf a diatas, serta hasil Verifikasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sumatera Barat, berkas Persyaratan Administrasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;  
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian yang telah Dirubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Penerbitan Rekomendasi Penelitian.

Memperhatikan : Sesuai Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/41423 tanggal 2 Juni 2021 tentang Mohon Surat Pengantar Izin Penelitian.

Dengan ini menerangkan bahwa kami memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

Nama : LATHIFAH AL HUSNA  
Tempat/Tanggal lahir : Rambatan/ 24 September 1998  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Jl. Sawah Tabiang no. 10 Rambatan  
Nomor Kartu Identitas : 1304036409980002  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar  
Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kabupaten Tanah Datar  
Jadwal penelitian : 25 Mei s.d 25 Agustus 2021  
Penanggung Jawab : LATHIFAH AL HUSNA

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat / Lokasi Penelitian;
2. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu Kestabilan Keamanan dan Ketertiban di daerah setempat;
3. Melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Gubernur Sumatera Barat melalui Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sumatera Barat;
4. Bila terjadi penyimpangan dari maksud / tujuan penelitian ini, maka surat rekomendasi ini tidak berlaku dengan sendirinya.

Demikianlah Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 03 Juni 2021

A.n. GUBERNUR SUMATERA BARAT  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
PROVINSI SUMATERA BARAT

MASWAR DEDI, AP.M.Si  
NIP. 197406181993111001



Tembusan:

1. Gubernur Sumatera Barat (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Sumatera Barat







**PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
**(KESBANGPOL)**

Jln. Raya Batusangkar – Bukittinggi Simpang Asrama Jorong Simpuruik Kec. Sungai Tarab

**SURAT KETERANGAN/REKOMENDASI**

**Nomor : 070/339 /KESBANGPOL/2021**

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 03 Tahun 2018 tanggal 11 Januari 2018 dari perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 07 Tahun 2014 tanggal 21 Januari 2014 dan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5315/2021 tanggal 23 Mei 2021 perihal Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian, Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/41423, Perihal Rekomendasi Penelitian Tanggal 02 Juni 2021, Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sumatera Barat Nomor : 570/1130-PERIZ/DPM&PTSP/VI/2021, Perihal Rekomendasi Penelitian Tanggal 03 Juni 2021 setelah dipelajari dengan ini kami atas nama Pemerintah Kabupaten Tanah Datar menyatakan tidak keberatan atas maksud Penelitian dengan lokasi di Kabupaten Tanah Datar yang akan dilakukan oleh :

Nama	: LATHIFAH AL HUSNA
Tempat/Tgl. Lahir	: Rambatan, 24 September 1998
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Jorong Rambatan Nagari Rambatan Kecamatan Rambatan
Kartu Identitas	: KTP. 1304036409980002
Maksud dan Obyek	: Izin Penelitian
Judul	: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V DI KABUPATEN TANAH DATAR "
Lokasi Penelitian	: 1. MIS Batusangkar. 2. MIS Al Harbi Pabalutan. 3. MIS Muhamadiyah Batu Taba
Waktu	: 14 Juni 2021 s.d 25 Agustus 2021
Anggota	: -

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan Penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan obyek sebagaimana tersebut di atas.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Pemerintah setempat dan melaporkan kembali waktu akan berangkat.
3. Dalam melaksanakan Penelitian agar dapat berkoordinasi dengan instansi terkait.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat – istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan **DICABUT** kembali.
6. Surat Keterangan/Rekomendasi ini diberikan/berlaku mulai 14 Juni 2021 s.d 10 Agustus 2021
7. Melaporkan hasil Penelitian kepada Bupati Tanah Datar Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar.

Demikian surat keterangan/ rekomendasi ini dikeluarkan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 14 Juni 2021

An. KEPADA KANTOR KESBANGPOL

KABUPATEN TANAH DATAR

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

NANDA JAYUSMAN, S.STP

NIP. 19910101 201206 1 003

Tembusan Yth. :

1. Bupati Tanah Datar (sebagai laporan)
2. Dandim 0307 Tanah Datar di Batusangkar,
3. Kapolres Tanah Datar di Batusangkar.
4. Kapolres Padang Panjang di Padang Panjang,
5. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Datar di Batusangkar.
6. Dinas PMPTSP Provinsi Riau di Riau.
7. Dinas PMPTSP Provinsi Sumatera Barat di Padang.
8. Kepala MIS Batusangkar di Batusangkar.
9. Kepala MIS Al Harbi Pabalutan di Pabalutan.
10. Kepala MIS Muhamadiyah Batu Taba di Batu Taba.
11. Dekan FTIK UIN Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru.
12. Yang bersangkutan...







مؤسسة الحربي للمعاهد الإسلامية  
AL HARBI ISLAMIC FOUNDATION  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA**

YAYASAN WAKAF PONDOK PESANTREN MODERN AL HARBI

Jl. Raya Batusangkar – Ombilin Km 3 – Pabalutan Kec. Rambatan Kab. Tanah Datar-Sumatera Barat-Indonesia  
Web : [www.alharbi.pontren.info](http://www.alharbi.pontren.info) – Email : [mis.alharbipontren@gmail.com](mailto:mis.alharbipontren@gmail.com)

**SURAT KEPUTUSAN**

**KEPALA MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL HARBI PABALUTAN**

**Telah Melakukan Penelitian**

**NOMOR : Mi.05.04.00/U.01.2/037 /YAH-PPMA/2021**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al Harbi Pabalutan dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **LATHIFAH HUSNA**  
Nim : 219101255640  
Program studi : **MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
Jenjang : **S2**  
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS FLASH PROFESIONAL CS6  
TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAMAN UNTUK  
MENINGKATAN KEMAMPUAN PENALARAN  
MATEMATIS SISA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS V  
DI KABUPATEN TANAH DATAR**

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya:



Pabalutan, 17 Juni 2021  
Kepala Madrasah

**YENI IDRAWATI, S.Pd**

**Tembusan:**

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Suska Riau di Pekanbaru
2. Yang Bersangkutan



UIN SUSKA RIAU







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) BATUSANGKAR**  
**KEC. LIMA KAUM KAB. TANAH DATAR**

*Jln. Soekarno Hatta Jorong Diponegoro*

Nomor : B. 42/MI.03.04.6/KP/06/2021  
Lampiran : -  
Perihal : *Surat Keterangan Selesai Penelitian*

Batusangkar, 17 Juni 2021

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ELVI SUSANTI S.Pd  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Alamat : Jl. Soekarno Hatta Jor. Diponegoro Batusangkar

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : LATHIFAH AL HUSNA  
NIM : 21910125564  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Program Studi : S2 PGMI  
Universitas : UIN Suska Riau

Telah selesai melakukan penelitian di MIS Batusangkar yang berada di Jorong Diponegoro, Nagari Baringin, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar selama 22 (dua puluh dua) Hari, terhitung mulai tanggal 25 Mei 2021 sampai dengan 15 Juli 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tesis yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE  
FLASH PROFESIONAL CS6 TERINTEGRASI NILAI KEISLAMAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA MADRASAH  
IBTIDAIYAH KELAS V DI KABUPATEN TANAH DATAR”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Kepala Madrasah,

**ELVI SUSANTI, S.Pd**

NIP. 197406061997032002



UIN SUSKA RIAU







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**MIS MUHAMMADIYAH BATU TABA**  
Jl. Belakang Stasiun PJKA Batu Taba, Kec. Batipuh Selatan, Kab. Tanah Datar,  
Prov. Sumatera Barat, Kode Pos 27265



**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 11.66//MISM-BT/06/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Muhammadiyah Batu Taba, menerangkan bahwa :

Nama : Lathifah Al Husna  
NIM : 21910125564  
Semester/Tahun : IV (Empat)/2021  
Program Studi : S2 PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Waktu Penelitian : 25 Mei 2021 s.d 25 Agustus 2021

Telah melaksanakan penelitian di Madrasah kami sebagai syarat untuk penyusunan tesis dengan judul :  
**“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Professional CS6  
Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa  
Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar”**

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Batu Taba, 18 Juni 2021  
Kepala Madrasah

  
Armis, M.Pd.I  
NIP. 197303112007011028







## RIWAYAT PENULIS

**Lathifah Al Husna**, lahir di Rambatan, Tanah Datar, Sumatera Barat pada tanggal 24 September 1998. Anak dari Bapak M. Nazir dan Ibu Nurlaili. Penulis menamatkan pendidikan dasarnya pada tahun 2009 di SDN 28 Rambatan, Sumatera Barat. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di MTsN Batusangkar. Setelah dari jenjang sekolah menengah pertama pada tahun 2012, penulis melanjutkan sekolah menengah atas di MAPK Koto Baru Padang Panjang, Sumatera Barat, lulus pada tahun 2015. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri Batusangkar melalui jalur SPAN-PTKIN dengan jurusan Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada tahun 2015 dan melanjutkan studi Strata-2 (S2) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2019. Berkat Rahmat Allah SWT, Penulis dapat melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Tanah Datar dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V di Kabupaten Tanah Datar” dibawah bimbingan Ibu Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd. dan Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. dan penulis dinyatakan lulus pada sidang munaqasyah tanggal 22 Juli 2021, yang membuat penulis dapat menyelesaikan pendidikan S2 selama 1 tahun 10 Bulan dengan IPK terakhir 3.73 dan berhak menyandang gelar Magister Pendidikan (M. Pd.).



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU